

Numărul 9 19.000 lei 68 pagini  
**NEW LOOK!**

# Revista devoratorilor de jocuri **GAMING**

**UNIC ÎN ROMÂNIA**

## **ARMATA GAMING**

**Înrolează-te acum!**  
și vei beneficia de importante  
reduceri la toate marile firme  
de calculatoare din țară!

## **CANALUL DE SPORT**

Cum fotbalul a fost în mare  
formă puteți citi prezentarea  
celor mai interesante jocuri  
apărute cu ocazia Campionatului  
Mondial din Franța:

**WORLD LEAGUE SOCCER**  
**SENSIBLE SOCCER 98**  
**GOLDEN GOAL**  
**ADIDAS POWER SOCCER**

## **3 MEGA! CONCURSURI!**

**AVANPREMIERE**

**URBAN ASSAULT**  
**KNIGHTS-MERCHANTS**  
**EMERGENCY**  
**CARMAGEDDON 2**

**PREZENTĂRI**

**ROBO RUMBLE**  
**VANGERS: ONE FOR THE ROAD**  
**STARSHIP TITANIC**  
**X-COM: INTERCEPTOR**  
**INDUSTRY GIANT**  
**STREET FIGHTER**  
**COMANCHE GOLD**  
**FINAL FANTASY 7**  
**DEATHTRAP DUNGEON**  
**MECH COMMANDER**  
**DOMINION: S063**





# WWW.PCGAMING.RO GAMING ON LINE

ȘTIRI AVANPREMIERE PREZENTĂRI CHEAT-URI SOLUȚII CHAT FORUM DOWNLOAD



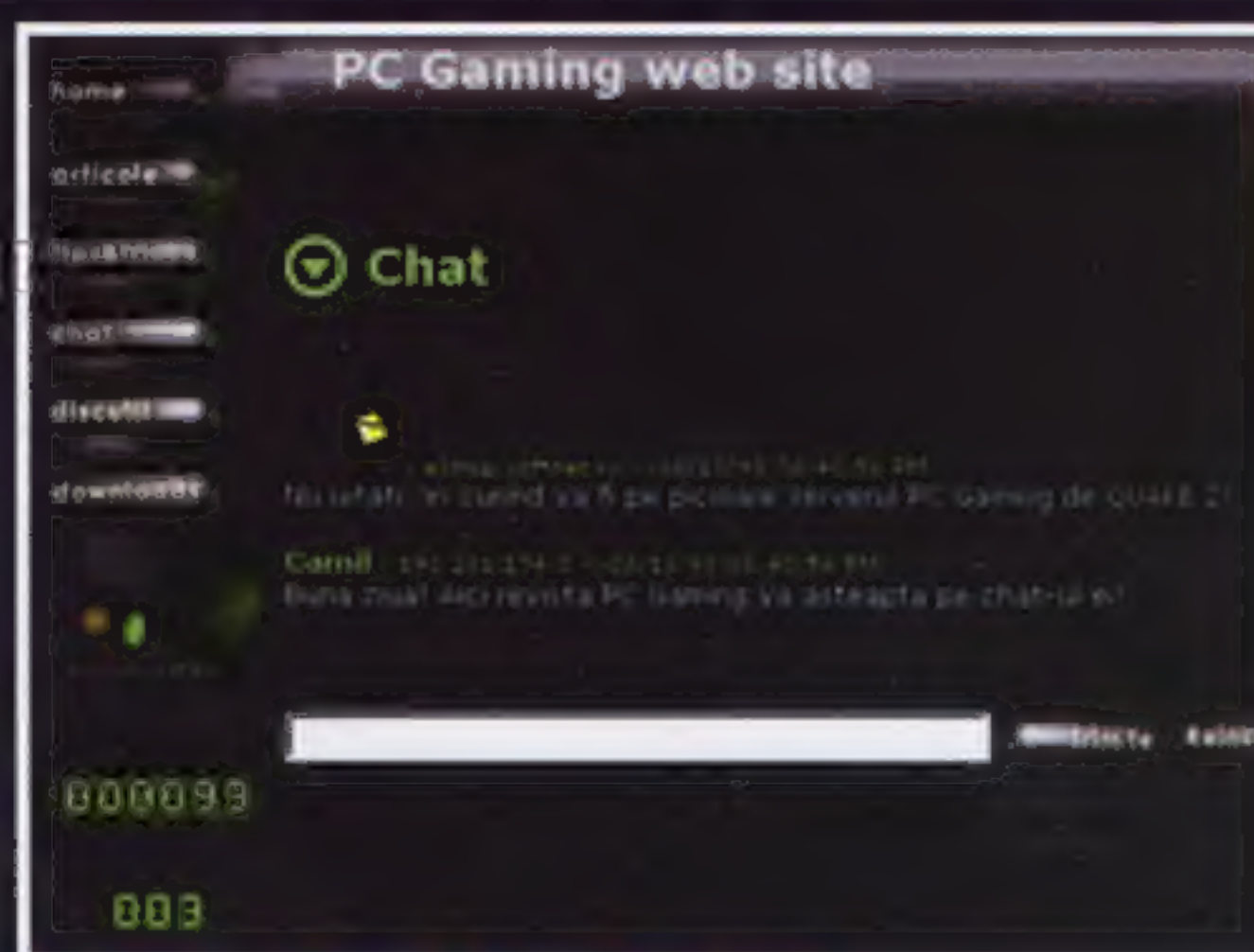
## PAGINA DE INTRARE

Când veți apela [www.pcgaming.ro](http://www.pcgaming.ro), acesta va fi prima pagină pe care o veți vedea. Dați un click pe ea și ați intrat!



## PAGINA DE ARTICOLE

Avanpremiere, prezentări, parti din articolele din revista si articole care nu au fost publicate pot fi gasite pe aceasta pagina



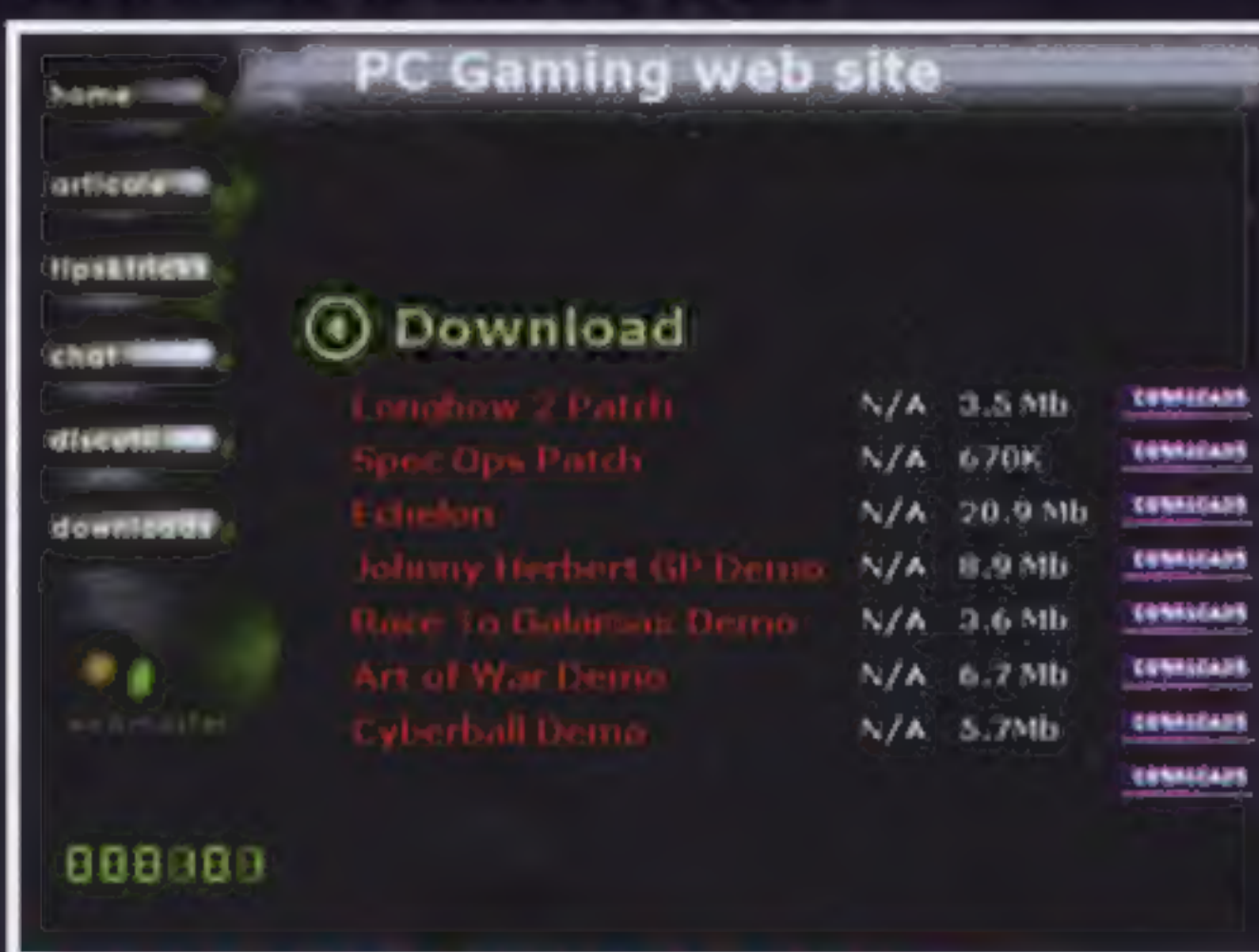
## CANALUL DE CHAT

Vorba lunga nu mai este saracia omului asa ca un canal de chat pe teme de jocuri se va dovedi primul si cel mai util de la noi



## ACI ESTE FORUMUL

Nu știți ceva, nimeni nu este pe chat și nu aveți cum să aflați? Lasati aici un mesaj și fie noi, fie altcineva va va raspunde



## ZONA DE DOWNLOAD

Sa fie prima zona în care puteți găsi cele mai noi demo-uri la rate de transfer foarte rapide? Nimic mai sigur decât asta.

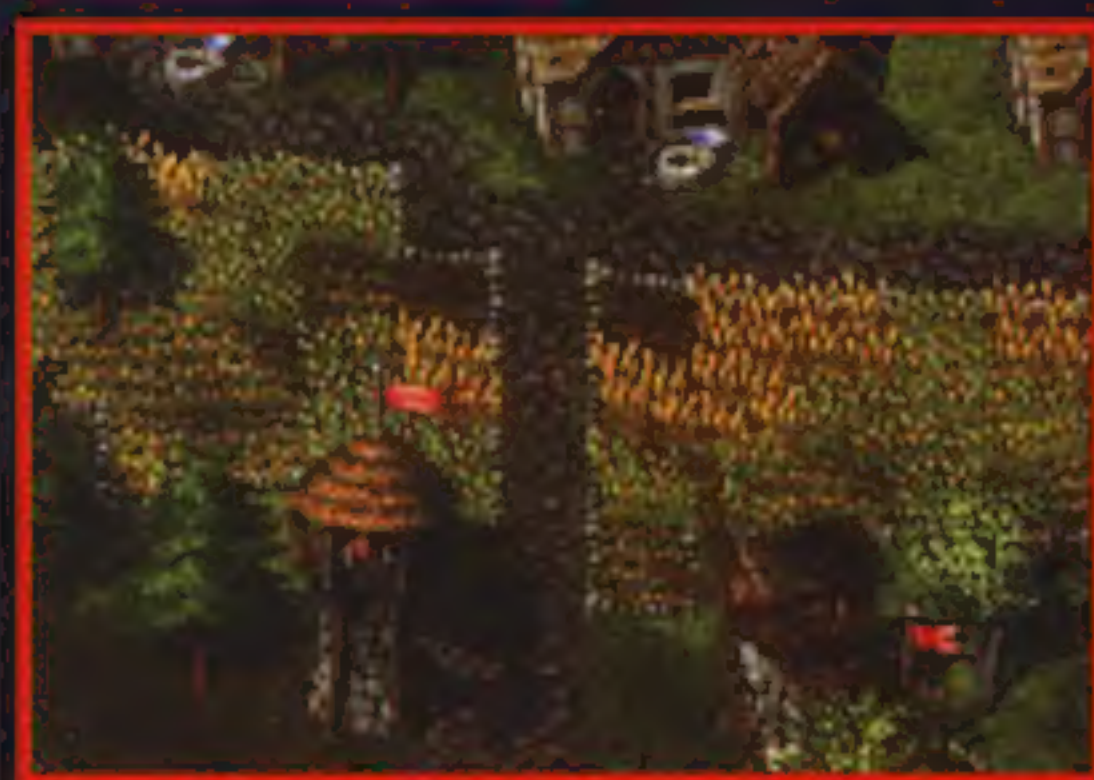


## TIPS & TRICKS

Cheat-uri, hint-uri, soluții și tot ceea ce aveți nevoie pentru a termina un joc în cel mai incorect mod cu putință.



Urban Assault



Knights & Merchants

## CUVINTUL EDITORULUI

A r fi poate pe undeva justificat să zic că mă simt frustrat că ceea ce am de spus are același spațiu alocat ca și orice altă apariție minoră din cadrul revistei. Nu o voi face însă, nu din cauza că nu cred asta ci din lipsa de spațiu. După cum probabil ați văzut, aveți acum în față un nou PC Gaming. Poate "new look" nu era chiar termenul potrivit, dar este cu siguranță expresia ce ține loc de orice modificare, având puterea să ascundă sub cele 8 litere ale sale, incluzând spațiul, orice diversificare apărută în conținutul revistei. Ceea ce ne propunem însă, este același lucru ca și până acum. Sărind peste scapuri nobile și laude deșarte sub care ne ferim să ne ascundem totul se rezumă la comunicarea noastră

cu voi și la parerea voastră despre ce facem noi. Ca și în fiecare lună de până acum vă vom aduce prezentări, știri și informații cât mai de actualitate, în măsura în care apariția o dată pe lună ne-o va permite.

Odată cu schimbarea aspectului revistei s-a petrecut și modificarea paginii de web, un site devenit acum foarte util care va sta în permanență la dispoziție și care se supune unui nou obiectiv: comunicarea dintre voi. Astfel, pe lângă facilități de chat și forum, fiind primele astfel de inițiative de la noi dedicate exclusiv jocurilor, pe pagina de web va mai figura "Liga Jucătorilor" un serviciu ce va permite cunoașterea gamer-ilor din din orașul vostru, pasionați de ace-

leși jocuri ca și voi și pe care îi veți puteți lua oricând la tavoleală.

O nouă inițiativă în cadrul revistei, al cărei nume probabil v-a mirat o reprezintă Armata, fapt ce nu este însă decât o nouă facilități pe care le-o oferim abonatorilor, celor care ne arată în acest fel că ne apreciază. Participând la această acțiune ei vor beneficia de atractive reduceri la o serie de firme de calculatoare din țară plus concursuri în numerele viitoare exclusiv pentru ei.

Pentru cei care tot nu sunt mulțumiți de toate aceste îmbunătățiri, permiteți-mi să vă anunț reinstalarea premiului de 50.000 de lei pentru scrisoarea lunii, deci tot ce trebuie să faceți pentru a-i obține este să ne scrieți.

Pe ansamblu pot spune că suntem tot aceiași, simțim tot la fel însă vrem altceva. Ceea ce este însă la fel este motivația, încrederea și dorința de a vă oferi tot ce este mai bun.

Carul Peșan



# CUPRINS

## 2 GAMING

Adresă: St. N. Constantinescu 10  
Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20  
București 1, România

Telefon/Fax: 2309607  
E-Mail: pcgaming@softnet.ro  
Web: www.pcgaming.ro

NUMĂRUL 9

EDITOR ȘEF • Camil Perian

ȘIRI • Cristian Smaranda

HARDW • George Vlătoiu

SIMULATOR • Dan Dimitrescu

CONSULTANT FINANCIAR • Silviu Petrescu

TEHNOREDACTARE • CPPKS

REDACTORI • Cristi Radu, Alex  
Bartic, Ionuț Radu, Dan Marina,  
Marius Neacșa, Mihai Dobrică, Dan  
Antonescu, Gabriel Mihalache

PROBLEME CD • 094811536

MARKETING • 092518533

PAGINĂ WEB • Softnet



CARMAGEDDON 2

12



CANALUL DE SPORT

50

## STIRI

Dintre toate excelentele  
știri pe care le aveți la  
dispoziție ies fără  
discuție în evidență:

STARSIEGE TRIBES	4
OUTRAGE	5
TOMB RAIDER 3	7
SIN	9
TIBERIAN SUN	10

## AVANPREMIERE

CARMAGEDDON 2	12
KNIGHTS&MERCHANTS	16
EMERGENCY	18

## PREZENTARI

FINAL FANTASY 7	20
INDUSTRY GIANT	23
COMMANDOS:BEL	24
CONFLICT FREESPACE	26
DEATHTRAP DUNGEON	28
COMANCHE GOLD	30
SOLDIERS AT WAR	31
STARSHIP TITANIC	32



ROBO RUMBLE	34
DOMINION: SOG3	36
MECH COMMANDER	38
VANGERS: ONTR	41
URBAN ASSAULT	42
X-COM INTERCEPTOR	44
DINK SMALLWOOD	46

## VECHI SI BUNE

FULL THROTTLE	48
ST: JUDGMENT RITES	48
STREET FIGHTER	49
ST: 25 ANNIVERSARY	49

## CANALUL DE SPORT

WORLD LEAGUE SOCCER	51
GOLDEN GOAL	53
NBA LIVE 99	53
SENSIBLE SOCCER 98	54
ADIDAS POWER SOCCER	55
NHL 99	55

## HARDWARE

CE E CU VODOO RUSH	56
GHIDUL CUMPĂRĂTORULUI	56
AI ȚINUT ÎN MÎNĂ UN	



JOY STICK?	57
OCHII MARI	58
AMD & MOTOROLA	59
H3D	60
VIEW SILVER	60

## MEGACONCURS

Vi se pare că al vostru  
calculator a rămas în ur-  
mă? Nici o problemă!  
Puteți câștiga un K6-2  
266 și placă Alladin 61

## ARMATA PC GAMING

Este cea mai simplă modal-  
itate de a obține bani!  
Abonează-te la PC Gaming  
și vei beneficia de reduceri  
la toate marile firme de  
calculatoare din țară 62

## CASUTA POSTALA

NO COMMENT 64



SELECȚIA DE CULOARE TIPAR  
MIRON MIRON  
PREPRESS T/F 337.42.92

## TALOANE CONCURS

Tragerile la sorți se efectuează la  
taloane și nu la plicuri, deci nu  
trimiteți 10 plicuri la 10 concursuri  
ci toate taloanele și tot ce altceva  
vreți să trimiteți într-un singur plic.

## TIPS & TRICKS

Toate tips-urile, cheat-urile și  
soluțiile pe care le avem fie le  
punem pe pagina de web, fie în  
revistă. Telefonul redacției este  
pentru probleme legate de revistă,  
nefiind un tips line.

## CISTIGATORII RED BARON

Concursul de la numărul 7 s-a  
încheiat de mult și cum era și nor-  
mal 3 gameri au câștigat. Primii  
doi dintre ei cite o copie de Red  
Baron iar al treilea o copie a jocu-  
lui The Golf Pro. Cei trei, foarte su-  
părași acum, cititori sunt: Ionescu  
Cezar - Iași, Petre Dan Gabriel - Bu-  
curești, Ioachim Răzvan - Rm Vlcea



AMD oferă acum drivere optimizate pentru Quake2 pentru o utilizare mai bună a 3D NOW! la K6-2. Driverele pot fi downloadate de la <http://www.amd.com/products/cpg/k623d/drivers.html>

Psygnosis a anunțat că planuiește să ofere Pro 18, o serie de jocuri de golf care vor lua forma unui joc unic de fapt, la care se vor mai putea adauga date. Pro 18 va trece peste mai toate terenurile de golf celebre, incluzând și cei mai faimoși jucători ai acestui sport rafinat care tot cu o biță se joacă. Primul titlu al seriei va fi World Tour Golf, și va include jucători ca Tom Lehman, Ian Woosnam, Vijay Singh, Dottie Pepper și Laura Davies.

Demo-ul jocului Sin, pe care îl puteți găsi și pe CD-ul acestei luni, constă în două nivele single-player și două nivele multi-player. Mai mult, cei ce fac download pentru acest demo în perioada 26 iulie - 30 august participă la o tombolă cu premiu un calculator Micron cu o placă 3Dfx Voodoo plus alte premii cum ar fi 5 placi Voodoo și 25 tricouri. Extragea va avea loc pe 1 septembrie.

Cavedog oferă începând cu 20 iulie Total Annihilation Battle Tactics, un nou expansion disc pentru RTS-ul lor. TA Battle Tactics va avea 100 de scenarii de scurtă durată pentru a oferi novicilor șansa aprofundării unor tactici de bază sau mai avansate. Chiar și așa, veteranii TA-ului nu vor soma în Battle Tactics. Vor fi incluse și 4 unități noi: Arm Stunner, Core Neutron, Arm Phalanx și Core Copperhead. Două dintre acestea fiind deja oferite pentru download gratis și putând fi luate și de pe CD-ul nostru.

Microsoft a anunțat că expansion pack-ul pentru jocul lor de strategie Age of Empires: The Rise of Rome va fi disponibil pe 5 noiembrie.

Microprose oferă gratis două hărți MechCommander ce pot fi downloadate de pe site-ul lor ([www.mechcommander.com](http://www.mechcommander.com)) sau pot fi luate de pe Cd-ul acestei luni. Prima dintre ele se numește "GunBunk", și este vorba de o misiune în care o echipă trebuie să își apere tunurile orbitale, timp în care cealaltă își apara bunkerele subterane. Un echilibru elegant între ofensiva și defensivă fiecărei echipe și obiective multiple pentru fiecare dintre ele. A doua hartă este "Blood Makes the Grass Grow" și este tot o hartă bazată pe o misiune. Nu este atât de subtilă ca "GunBunk" dar oferă posibilitatea folosirii unei puteri mari de foc. Misiunea este poate chiar prea explicită: distruge echipa adversă. De admirat este terenul și detaliile mediului, însă mare atenție la tancurile cu presiune.



În universul Starsiege, materia se desprinde de scheletele metalice și intră în trupurile de carne. Rezultă o luptă umană de intensitate mult mai mare. Rezultă...

## STARSIEGE: TRIBES

**T**RIBES apare ca un joc deschizător de drumuri. Având la bază cel mai nou engine 3D, care nu are nimic în comun cu cel de la ID Software, TRIBES va oferi o experiență care nu s-a mai întâlnit în nici un alt joc. Grafica, sunetele, facilitățile jocului în general pot fi categorisite ca "next generation", iar suportul de accelerare 3D va îmbunătăți considerabil aspectul și viteza jocului. Primul drum deschis de TRIBES este în domeniul terenului, în special în cazul peisajelor exterioare. Nu mai este vorba de o simulare, de introducerea unor texturi care să arate cerul și care sunt de obicei inerte. Engine-ul 3D oferă o adevărată arhitectură a terenului și decorurilor, oferind posibilitatea explorării unei lumi extraordinare. Aceasta nu mai este împărțită în nivele, eventual interconectate, este vorba de o singură lume ce are integrate o varietate de interioare și zone de luptă exterioare. Ce folos ar avea însă peisaje exterioare fără elementele naturii? Avem zi, avem și noapte, avem soare, ploaie, ceață și chiar furtuni de nisip. O altă potecă nouă este spre animație, tehnologia <scheletului> folosită pînă acum în animarea monștrilor este de domeniul trecutului, corpurile sunt acum extrem de fluide și reale. Jocul are integrat și un editor de misiuni extrem de ușor de utilizat și chiar mai ușor de testat. Însă ce sună cel mai plăcut urechilor jucătorilor? Cuvîntul este "multiplay", iar TRIBES înseamnă și multiplay. TRIBES poate fi jucat ușor pe Internet, structura folosită client-server permițînd join și leave pentru jocurile ce sunt în progres deja. În multiplay găsim tone de facilități, care de care mai uimitoare: APC - Armored Personnel Carrier. Poți astfel să iei un astfel de vehicul, să îți alegi camarazii și să înaintezi spre o nouă poziție. Altă idee nouă: Commander Role, un membru al echipei poate prelua rolul de leader, poziție reală de data asta și nu doar fictivă, convenție între membrii echipei. Asta da role-playing. În plus se pot transmite comenzi vocale camarazilor cu o simplă apăsare de tastă. Personajele pot fi selectate, în sensul că îți poți alege logo-ul echipei, semnele distinctive, tipul de armură și chiar sexul. Povestea jocului pornește de la primul Earthsiege. Omenirea s-a despărțit

în două fracțiuni: unii au decis să îl urmeze pe Caano împărat în reconstruirea Terrei și a coloniilor, iar ceilalți l-au urmat pe Harabec și folosind noile descoperite circuite interstelare s-au împrăștiat în toată galaxia. Cu timpul diferențele dintre cele două fracțiuni s-au amplificat, Imperiul Uman a ales calea tehnologiei și esteticului, creînd colonii de o extremă frumusețe, ei catalogînd pe cei care au plecat cu Harabec drept îngeri decăzuți. Aceștia însă își etalează cu mîndrie abilitățile de luptători înrăiți, căliți în luptele cu rasele descoperite, ei consideră Imperiul ca decadent, iar Cavalerii Imperiali prea dependenți de tehnologia lor. De la primul Earthsiege au trecut 1100 ani. Este vremea Triburilor.





## OUTRAGE

NMS apar ca o echipă de designeri de primă clasă, fapt dovedit de seria Tilt.

Remarcați fiind în Japonia, ei lucrează acum la un joc de strategie pentru console Sega. Dar ceea ce NMS anunță ca un boost major în domeniul simulatoarelor auto este Outrage.

Ce poate face oare așa de special un nou simulator auto, chiar dacă este vorba de hovercraft-uri, că tot avem destule exemple în domeniu. Outrage nu este doar un simulator, este un mic univers, și chiar unul destul de violent.

Mașinile sunt dotate cu arme destul de sofisticate. Dar nu a fost atins

încă punctul forte: VITEZA. NMS promite un joc ce va rula mult mai rapid decât orice am văzut până acum. Dacă la conferința de la Creative Labs jocurile rula cam 3000+ poligoane pe frame, Outrage promite 6000. WOW. NMS anunță un engine revoluționar ce urmează a fi folosit de mulți alți designeri în continuare, un engine ce a luat 14 luni pentru a putea să se laude acum cu el. De fapt NMS așa au și pornit spre realizarea Outrage: un engine absolut nou și puternic, un joc rapid, Al mai bun ca până acum, idei noi și grafică de vîrf. Un alt aspect la care au lucrat producătorii de la NMS a fost

aspectul teoriei fizice ce era aplicat mașinilor și decorului. Outrage este din acest punct de vedere mai bine prelucrat decât un simulator de avioane. Fiind vorba de hovercraft-uri s-a acordat o atenție deosebită inerției și manevrabilității. Veți fi tentați să faceți accidente doar de dragul efectului, ce va ține seama de forma mașinii, poziția motorului, greutate și multe alte elemente. Este calculat cu atenție centrul de greutate al fiecărui vehicul, lucru destul de greu de realizat pentru forme complexe dar în aceeași măsură foarte important pentru realismul jocului. Mai sunt și alte inedite ale jocului: clădirile și tot

decorul sunt complet alterabile, există și obiecte nestatice (elicoptere ce te aleargă și chiar atacă), mașina nu este forțată să urmeze pista, există scurtături și ocolișuri, iar efectele de genul ceață sau ploaie sunt acum 100% realiste, nu doar ceva blur asupra imaginii, plus echipamentele ce le poți pune pe mașină, arme, scuturi, motoare mai puternice. Outrage poate fi jucat pe noapte sau zi, are efecte de lumini, efecte realiste de particule (praf și picături de apă), extrem de multe camere de luat vederi, efecte de gravitație, este prevăzut un radar de bord, turete pe traseu și multe alte elemente.

## THE ELDER SCROLLS ADVENTURES: Redguard

În ultimul trimestru din '98 este de așteptat încă ceva de la Bethesda Softworks, pe lângă finețurile adăugate la Burnout. Este vorba de



un nou titlu din seria The Elder Scrolls Adventures: Redguard. Este de așteptat să descoperim o lume 3D fascinantă, lupte în sabii la fiecare pas și o impresionantă poveste ce stă drept intrigă la baza jocului. De fapt nu este nici un motiv să ne uimească, fiind vorba de producătorii ce au realizat Daggerfall și Arena.

Redguard te va duce pe insula Stros M'Kai, populată din plin cu personaje animate 3D, avînd posibilitatea de a interacționa cu fiecare din ele. Însă punctul forte al jocului poate fi considerat modul în care este urmărită acțiunea, un sistem third-person view ce îți va da impresia că ești în fața ecranului de cinema și nu la monitor. Camera urmărește fiecare mișcare, a ta sau a oricărui personaj, și reacționează fără a întrerupe firul acțiunii. Personajul pe care îl joci poartă numele de Cyrus, și este un mercenar Redguard, ce se întoarce în provincia sa natală în căutarea surorii sale pierdute. În calea sa el va găsi pirați fanfaroni, suspecti oameni politici și o mulțime de alte personaje picante. Fiecare bucățică din joc a fost meticolos preparată, o insulă întreagă poate fi străbătută în

lung și în lat, după bunul plac avînd în vedere că jocul nu este liniar. Scăpați de capcane mortale, săriți peste prăpastii, cercetați ruine, jucați-vă de-a Tarzan pe frînghii și mai ales luptați în sabii. Duelul e literă de lege pentru acest joc. Todd Howard, ce se ocupă de proiectul Redguard, afirmă că jocul va fi greu de încadrat într-un anumit gen, devreme ce va conține cîte ceva din toate, acțiune, aventură și narare într-un sistem elegant. Redguard cercetează ceva mai atent universul creat odată cu apariția Daggerfall și Arena (Tamriel), jocuri ce au cîștigat ambele titluri de cele mai bune RPG. Redguard nu este însă un RPG, dar păstrează pasiunea pentru fantasy și eroi.

Redguard va include suport complet pentru 3Dfx Voodoo și Voodoo2, deasemenea incluzînd engine-ul propriu de la Bethesda pentru software rendering numit Xngine 3D system.



Primul simulator auto de dragstere pentru PC apare într-o variantă mai bună, și asta datorită chiar fanilor săi. Urmînd succesul obținut odată cu apariția Burnout: Championship Drag Racing, producătorii de la Bethesda Softworks anunță pentru septembrie Burnout: Championship Drag Racing Player's Choice Edition. Burnout PCE este un remake al originalului, urmărind să satisfacă sugestiile cele mai interesante primite de la fanii jocului. După cum a afirmat Brent Erickson, director al departamentului de dezvoltare de la Bethesda Softworks, cel mai greu a fost să se aleagă dintre miile de sugestii primite. Brent Erickson a mai susținut că Burnout PCE nu este numai un add-on. Pe lângă mașinile în plus puse la dispoziția jucătorului, apar aspecte noi în modul de joc, cum ar fi detalii ale cabinei și mai multe camere prin care să vezi pe unde alergi. Printre cele zece noi mașini ce apar în Burnout PCE se pot găsi un Ford Mustang '97, un Chevy Camaro '69, Chevy Impala '78 și altele. Dacă vrei un simulator auto la care să faci toate modificările imaginabile cabinei și apoi chiar să decorezi caroseria, ai găsit jocul ce îl căutați.

Macmillan Digital Publishing a încheiat o înțelegere cu Activision pentru a produce și publica add-on-uri pentru Dark Reign și Battlezone. Primul titlu ce urmează a fi produs este Battles of the Outer Rim, un add-on autorizat pentru Dark Reign ce va apare la un preț de 24,95\$. În ceea ce privește Battlezone sunt prevăzute două harți noi și un set de misiuni inedite. Add-on-ul de Dark Reign va apare foarte curînd, iar cele două producții pentru Battlezone pot fi procurate în toamnă.



Se anunță un bonus de mari proporții în domeniul RPG și multiplay: The Awakening Project. Jocul este încă în stadiul de



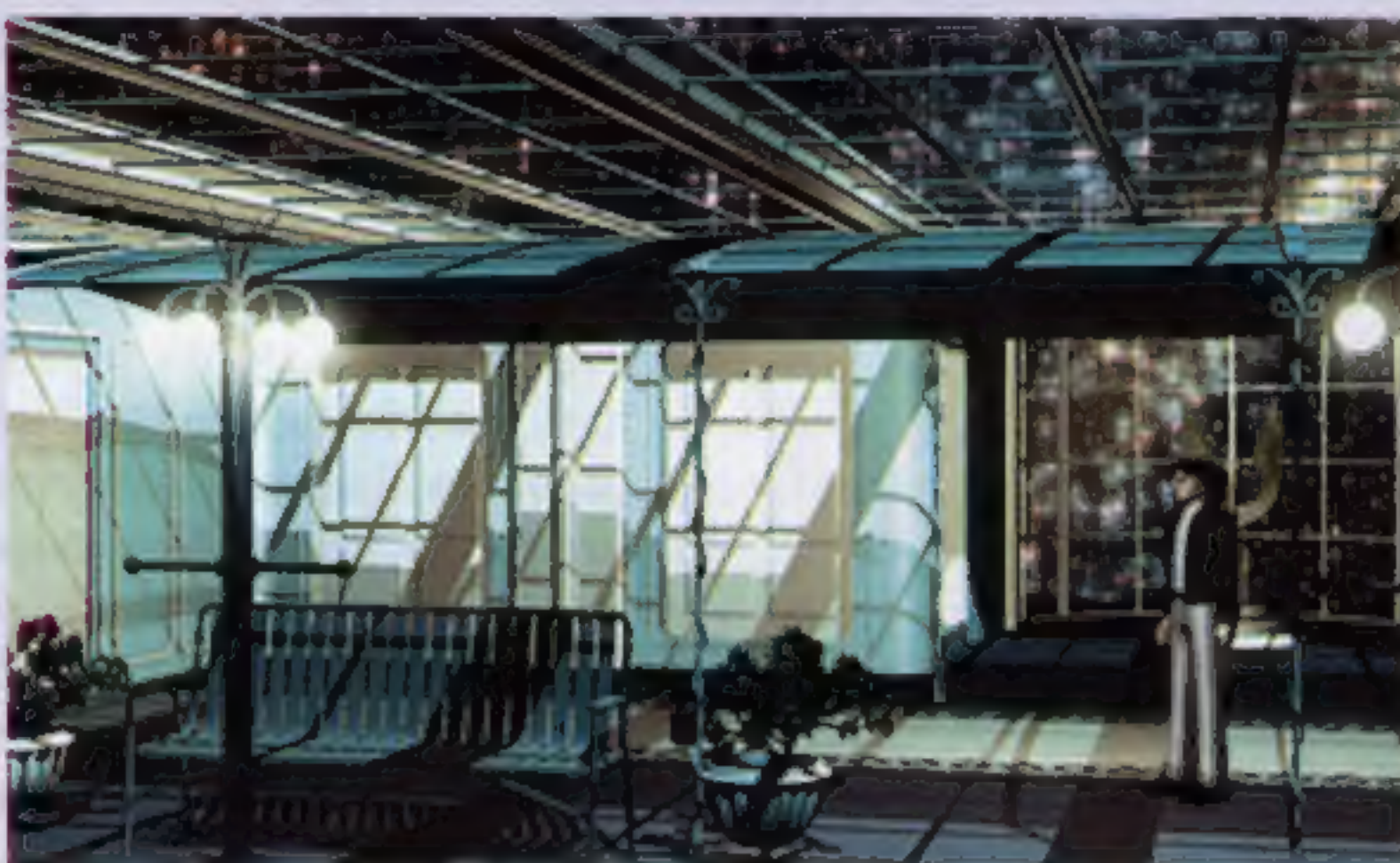
"șantier" dar promite mult, de asemenea promite să necesite o placă 3D.

Imaginile luate provizoriu pe un P166 cu o placă Riva 128 și folosind un engine mai slab decât cel ce va fi folosit în final arată excelent. Perioada de beta-testing va începe în această toamnă sau cel mai târziu la iarnă. Ceva informații la zi apar pe site-ul producătorilor: <http://www.dtcomputers.com/awaken/>

Activision a făcut nu de mult debutul jocului de combat auto Interstate 82 la Los Angeles în cadrul Fifth Annual Blessing of the Cars Show. Este vorba de 40 de mașini din anii 80 bine blindate și înarmate, incluzând motociclete, mașini de sport, elicoptere s.a., toată acțiunea fiind ținută în jurul unei conspirații politice. Interstate 82 este continuarea succesului Interstate 76.

Bethesda Softworks continuă tradiția jocurilor adventure cu Satin Rift, un thriller SF psihologic, pentru PC sau MAC. De data aceasta este vorba de un adventure SF ce explorează adâncurile condiției umane, dragostea și nebunia. Ca de obicei povestea pe care se construiește acțiunea este extrem de bine elaborată, lucru de acum prea bine cunoscut pentru producătorii de la Bethesda.

Personajul principal este Chatt Rhuller, agent în cadrul ITC Special Projects Division, ce primește misiunea de a investiga o crimă. Pe planeta Rheom 1, într-o bază secretă de cercetări lucrurile au început să nu mai meargă. Specialiștii au halucinații, văd demoni și aud voci, iar Dr. Victoria Fayn, șeful



GT Interactive vor scoate un nou titlu din seria Beavis and Butt head. Va fi un adventure ce va urma linia jocului precedent, Virtual Stupidity. Povestea pornește de la ideea unei excursii la țară organizată de școala celor doi la care aceștia participă crezând că acolo îi vor aștepta fete gata de "treabă".



angajați ai companiei Blizzard Entertainment, printre ei numărându-se și James Phinney, unul din producătorii și designerii de la StarCraft, au demisionat pentru a forma o nouă firmă. Pe lângă Phinney, de la Blizzard au plecat un programator, câțiva artiști designeri și un webmaster.

În opinia liderilor de la Blizzard, se menține politica de la fondare: firma trebuie să scoată produse excelente. Succesul nu a fost atribuit niciodată indivizilor, cu toate că fără aportul lor nu s-ar fi realizat

proiectului și-a ucis unul dintre asistenți. Pus în pielea lui Chatt, jucătorul trebuie să dezlege misterele de pe Rheom 1.

Satin Rift este un adventure third-person, care folosind o interfață intuitivă își propune să ofere interacțiuni complete cu decorul, permițând manipularea directă a obiectelor și personajelor din apropiere. "Povestea întunecată și puzzle-urile sunt dedicate jucătorilor ce nu vor să fie insultați de o intrigă slabă sau de luptă pentru puzzle-uri irelevante ce doar jenează sporadic creierul" afirmă Istvan Pely, producătorul Satin Rift-ului. Personaje interesante, dialoguri bogate, puzzle-uri antrenante țesute discret în firul acțiunii și o lume bine lucrată vă așteaptă în septembrie în Satin Rift.



nimic.

Blizzard nu anticipează întârzieri în ceea ce privește principalele proiecte în lucru: Star Craft: Brood War, Diablo II și o încă două titluri neanunțate încă

**Char** dacă genul RTS nu duce lipsă de exemplare pe piața de jocuri, noile apariții nu se sfîșesc să ne surprindă. Interactive Magic planuiește să aducă ceva elemente noi prin Shadow Company: Left for Dead, un RTS privit dintr-o perspectivă nouă.

Produs de Sinister, o

companie nouă, Shadow Company va plasează într-un comando de 12 mercenari internaționali ce trebuie să îndeplinească misiuni de luptă extrem de dificile și periculoase. Detalii cum ar fi natura misiunilor, nivelul detaliilor în joc nu sunt încă clare sau precizate, este însă probabilă o asemănare cu RTS-ul mai vechi de la I-Magic, War Inc.. Mai mult, un număr de membrii din echipa de la Sinister au figurat și la producerea War Inc. Shadow Company va apărea probabil în primăvara lui 1999.

## CONCURS: X-COM INTERCEPTOR MECH COMMANDER

Nume:

Prenume:

Vîrstă:

Adresa:

Telefon:

Răspuns 1:

Răspuns 2:

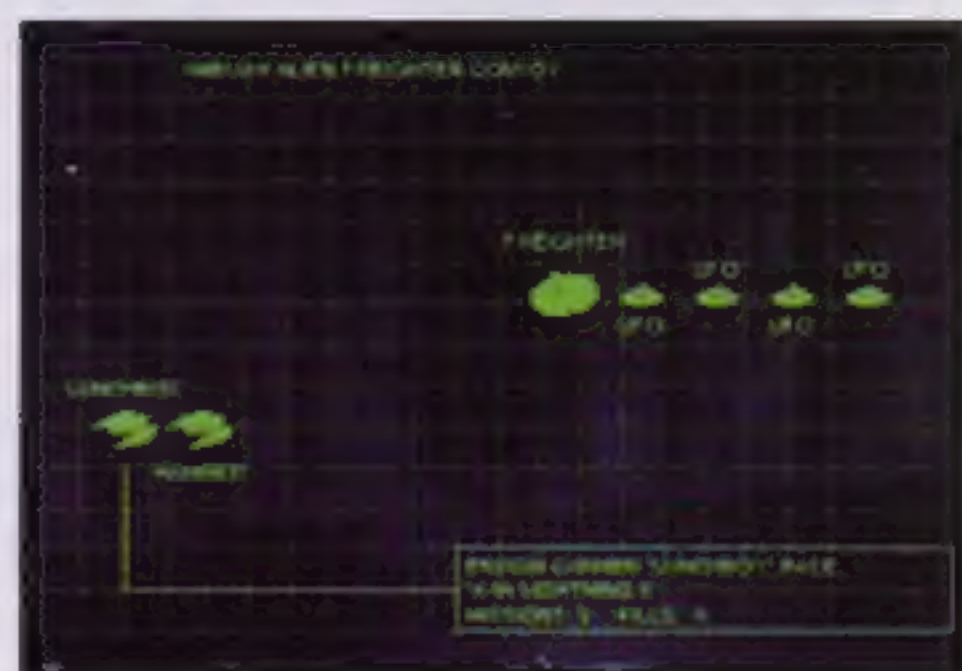
Răspuns 3:

Dintre cele 2 prefer:

Cum v-am obișnuit și pînă acum, o nouă lună, un nou concurs cu jocuri. De această dată ca obiect sunt ultimele 2 producții Microprose, X-Com Interceptor, un joc complet nou, total deosebit față de celelalte părți cu nume asemănătoare publicate pînă acum și Mech Commander, un excelent joc de strategie ce te pune în postura de conducător al unor mega-roboti. Prezentările acestor jocuri le puteți de altfel citi în numărul acesta al revistei. Concursul este valabil pînă la apariția numărului următor din PC Gaming

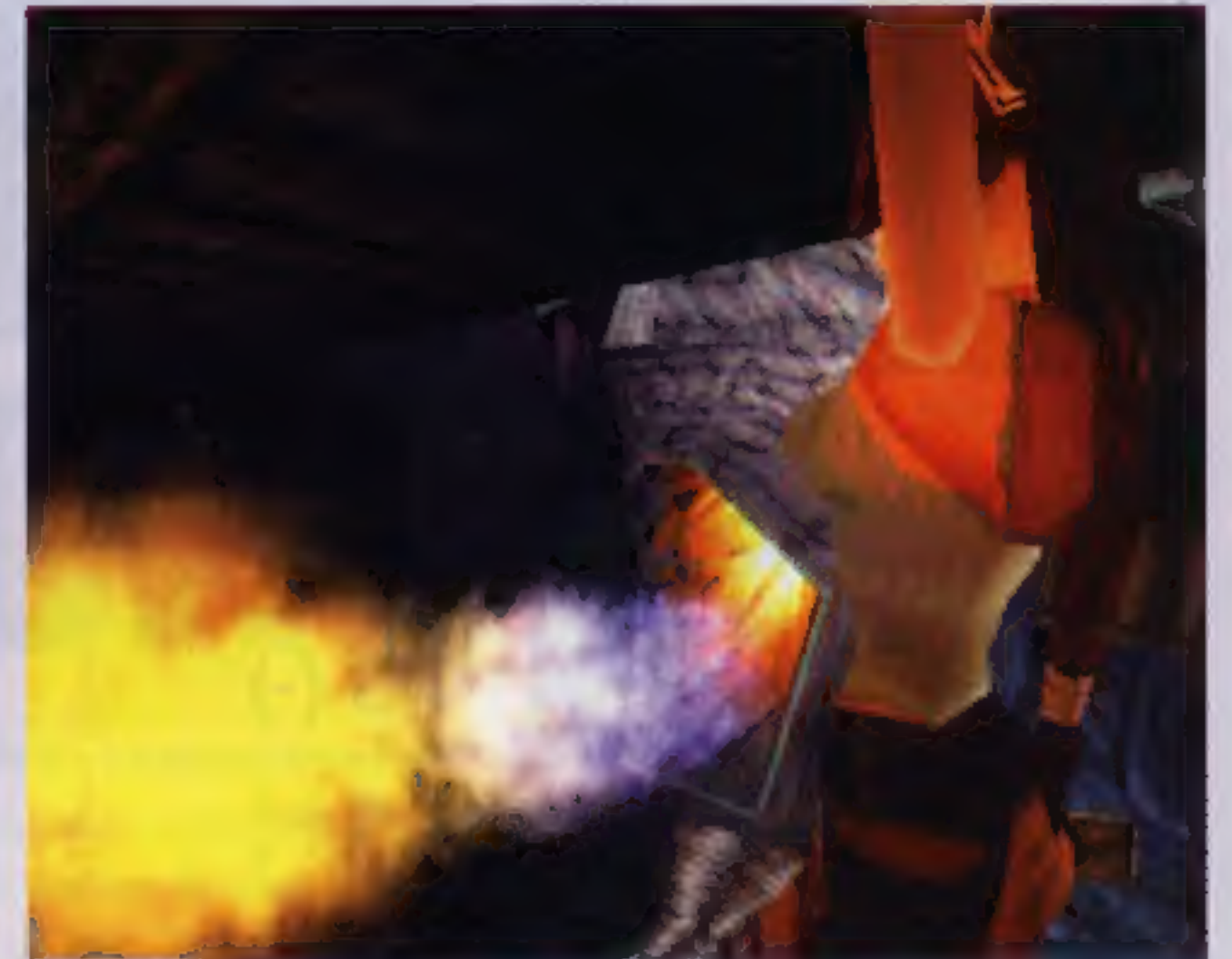
### UFF...UFF..ÎNTREBĂRILE

1. Are vreo legătură cu joc X-Com Interceptor cu restul părților seriei, Apocalypse..etc?
2. Mech Commander este un joc cu roboți sau cu extraterestrii?
3. Există extraterestrii în spațiu sau este o supoziție greșită?





# LARA VINE A TREIA OARĂ



**A**cum aproape doi ani am făcut cunoștință cu Lara Croft. Tomb Raider a fost o experiență fascinantă, Core Design a preluat modelul de engine care pînă atunci era folosit în principal de jocuri shoot-em-up și l-a folosit pentru a crea un joc total diferit. Accentul era pus pe acțiune, aventură, rezolvare de enigme, puzzle-uri, și eventual dacă cu binele nu înțelegeau, pistoalele Larei erau mereu la îndemînă. A apărut apoi Tomb Raider 2, diferențele erau destul de mici, acțiunea se desfășura mai puțin în interioare, caverne și grote și mai mult pe străzile "ude" ale Venetiei. Acum se anunță Tomb Raider III. Oare ce ar putea aduce în plus care să facă să se merite eforturile pentru producerea unui joc nou. Mai mult, inițial se planuise un Tomb Raider 2.5, un add-on pentru Tomb Raider 2. Oare de ce hotărîrea să apară totuși un

titlu complet? Sunt oare îndeajuns de multe schimbări și îmbunătățiri care să o justifice? Dacă Tomb Raider 2 nu a fost chiar un joc nou față de prima versiune, pentru Tomb Raider 3 Core Design s-a pus pe muncă bine. Engine-ul a fost rescris în proporție de 80%, fiind implementat un sistem dinamic de lumini. De asemenea se va pune accentul din nou mai mult pe aventura decât pe eliminarea directă a inamicilor. Intriga jocului pornește de la un meteorit care a căzut în Antarctica acum cîteva milioane de ani, rezultînd patru bucăți, patru pietre. Acestea au fost puse la început într-un fel de altar, crezîndu-se că ele conțin secretele unor mari puteri (importanța lor era de fapt pentru domeniul genetic, ele reprezentînd cele mai mari descoperiri de la teoria evoluționista a lui Darwin). Apoi piesele au fost furate iar Lara va încerca să le adune,

ceea ce o va face să umble prin insulele din Pacificul de sud, junglele Indiei, pe străzile Londrei și chiar prin Nevada, în de acum cunoscuta Area 51.

Tomb Raider 3 va conține astfel 15 episoade și se promite o acțiune mai puțin liniară decât pînă acum, nivelele putînd fi jucate în aproape orice ordine, unele vor fi mai dificile dar vor oferi șansa unor arme noi sau alte obiecte. Producătorii se chinuie mult pentru a oferi efecte speciale de calitate în joc, și de a crea o atmosferă în care să te poți cufunda: pasări care zboară și cîntă în jur, lilieci și chiar frunze plimbate pe jos de vînt. Noul sistem de lumini va avea o importanță vitală în joc, în rezolvarea de puzzle-uri și chiar în lupte: suprafețe care devin transparente sub lumina unei torțe, monștri care se tem de lumină. De asemenea se oferă lumini multicolore și

un sistem realist de umbre. Apa va arăta excelent, cu reflecții și particule ce sar de pe suprafața ei. Efecte meteo deasemenea: ceață, ploaie, ninsoare, chiar și urme pe zapada. Mai mult, și asta era una din problemele mari ale jocului, acum rezolvată: bug-ul prin care era posibil să vezi prin poligoane. Vestii bune vin și dinspre domeniul inamicilor. Majoritatea monștrilor sunt acum umani, nelipsind însă animalele. Lara chiar va înfrîna un grup de mercenari la care poate adera sau ... le poate servi plumb. Core Design a angajat și un specialist în comportamentul animalelor, Tom Scutt, astfel că vom vedea tigrii acționînd ca la Teleenciclopedia: își înconjoară prada lent de cîteva ori, pregătind atacul, nu vor mai sări ca berbecii de la început. Mai mult, monștrii care nu au înfrînit oameni sau arme de foc pot fi speriați la început, dar se obișnuiesc repede...

Inamicii pot apărea de peste tot, însă Lara este oricînd gata să înfrunte, are foarte multe mișcări noi, pușind astfel scapa de ei cu gloanțe sau cu fuga. Vor fi pregătite și multe vehicule, mai precis cîte unul în fiecare nivel, majoritatea cu motor: automobile și jeep-uri, propulsoare sumbarine, vehicule pe zapada și chiar o canoe.

Lara are destule arme, un pistol Desert Eagle, grenade, lansator de rachete și un Uzi ultimul model, iar lista nu este încă terminată. Un element ce ține poate de realism: pe vremea proastă, a se citi îndeosebi frig, Lara nu mai are pantaloni scurți. Ținuta va fi în continuare sexy, dar se va ține cont și de climat și de ce are de îndurat biata fată.

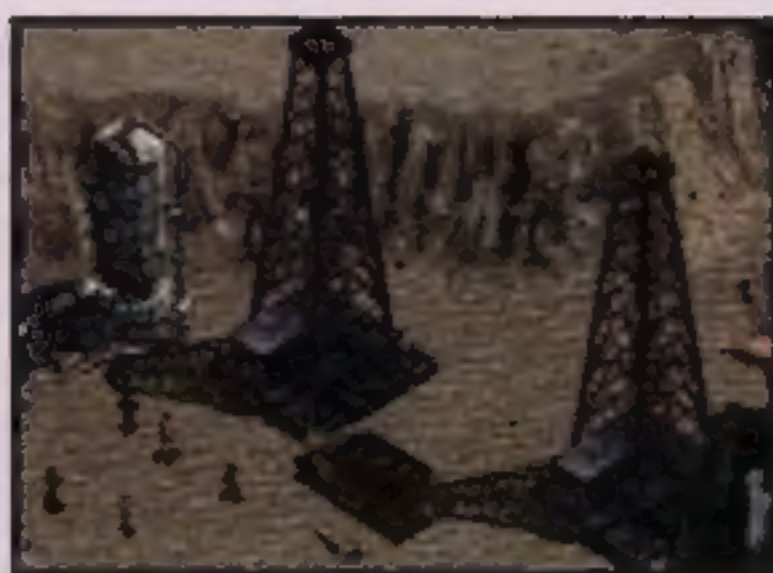
Una peste alta, chiar dacă am fost destul de sceptic la început, sunt gata să afirm că producătorii sunt pe drumul cel drept!

**VIVA LA DIVA**  
SUT LA DIVA  
Recent VIE a prezentat alte  
poze ale jocului VIVA Football





## TOPUL



LOC	TEN	NUME JOC	TIP JOC	TIMP	SCOR	PREZ	DEMO
1 (-)	▲	STARCRAFT	RTS	-	90	7	9
2 (-)	▲	COMMANDOS.BEL	RT Tactics	-	95	9	8
3 (-)	▲	QUAKE	3D Shooter	-	-	-	-
4 (-)	▲	TOTAL ANNIHILATION	RTS	-	96	3	-
5 (-)	▲	WORLD CUP 98	Sport	-	92	7	7
6 (-)	▲	QUAKE 2	3D Shooter	-	-	-	8
7 (-)	▲	RED ALERT	RTS	-	-	-	-
8 (-)	▲	SPEC OPS	3D Shooter	-	90	8	-
9 (-)	▲	AGE OF EMPIRES	RTS	-	-	-	-
10 (-)	▲	F22 LIGHTNING 2	Sim zbor	-	82	1	-



## TOPUL REDACȚIEI

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	COMMANDOS.BEL	RT Tactics	95
2	SIM (demo)	3D Shooter	-
3	FINAL FANTASY 7	Adventure	92
4	EUROPEAN AIR WAR (demo)	Sim zbor	-
5	CONFLICT FREESPACE	Sim spațiu	80

**TEN** - Tendința jocului în top  
**TIMP** - Numărul de luni în top  
**PREZ** - Numărul în care a fost prezentat  
**DEMO** - Numărul în care este demo-ul



## TOPUL VÎNZĂRILOR

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	STARCRAFT	RTS	90
2	RED ALERT	RTS	-
3	QUAKE	Strategie	-
4	WORLD CUP 98	Sport	89
5	COMMANDOS	Strategie	92

Deși nespectaculoase, poate mai mult jenante pentru anul în care ne aflăm, vânzările de jocuri reflectă o stare de fapt: lipsa banilor din bugetul personal destinați atât achiziției de jocuri cât și componentelor hardware. Desigur, jocurile din top reprezintă vânzările de jocuri originale a căror număr din păcate nu depășește câteva zeci pe lună.

Pentru a participa la topul lunii, este necesar și suficient să decupați acest talon, să completați pe el primele voastre 5 favorite în materie de jocuri și detaliile personale și să îl trimiteți pe adresa redacției

**Nume & Prenume:**

**Adresa:**

**Locul 1**

**Locul 2**

**Locul 3**

**Locul 4**

**Locul 5**





# A SOSIT ZIUA PĂCATULUI

**I**n ultima vreme, Sin a stîmînt un viu interes în rîndul celor pasionați de 3d shooter-e și în mod normal demo-ul abia apărut a fost primit cu mult entuziasm.

Utilizînd engine-ul din Quake 2, Sin impresionează grafic mai mult decît acesta, dar comparat cu Unreal spre exemplu nu face doi bani. Sigur, este vorba aici exclusiv despre aspectul grafic, care nu condiționează reușita unui joc, dar este un ingredient important. Ceea ce face ca Sin să fie mult mai interesant decît Quake 2 în opinia mea este design-ul nivelelor, care prezintă spații mari și o lume mai convingătoare și mai interesantă. Aș putea spune că din multe puncte de vedere jocul se aseamănă cu Duke3D, dar aici

se pune accentul mult mai mult pe realism și nu pe distracție.

Demo-ul ne oferă spre abordare două nivele. Primul este destul de original, tu privind acțiunea de la bordul unui elicopter și avînd sarcina să elimini cu mini-gun-ul din dotare niște lansatoare de rachete și trăgători de pe acoperișul unei clădiri ce trebuie luată cu asalt.

Al doilea nivel este o secvență de acțiune 3d care îmbină luptele cu aventura, în genul Jedi Knight. Astfel vei avea tot timpul de făcut ceva concret, de îndeplinit un obiectiv care te va aduce mai aproape de finalul nivelului, iar omorîrea inamicilor este o chestie total secundară, dar necesară totuși pentru a supraviețui. Multe dintre

etapele completării acestuia sunt legate totuși mult prea liniar.

## THE GOOD ...

Blade, eroul pozitiv (adică tu), este șeful unei companii de securitate și în cazuri de urgență obișnuiește să rezolve lucrurile cu mîna sa. Este dotat cu obligatoriul pachet de mușchi și cu cîteva trăsături menite probabil să-l facă "cool": ochelari de soare, pleată, etc. Foarte curajos, nu neapărat și inteligent, el pornește la atac înarmat numai cu un pistol, și evident, de unul singur.

## THE BAD ...

Baieții rai sunt reprezentați de niște bandiți-teroriști, care au în dotare una din armele disponibile în nivel. O noutate relativă pe care o introduce Sin în acest gen de jocuri este modul în care ei sunt afectați de gloanțele tale. Mai precis, în funcție de locul în care ai nimerit pe cineva, vei obține un efect sau nu. Loviturile în cap vor fi aproape mereu fatale, în timp ce cele în tors vor fi un timp absorbite de scuturile protectoare. Astfel, o mare parte din dinamismul jocului zic eu că se pierde, pentru că un inamic poate încasa cîteva rafele bune fără să clipească. Inamicii prezintă oarecare simptome de inteligență și tind să se ascundă după diferite

obiecte, sau să te urmărească prin nivel. A fost implementat și un cîmp de vedere limitat, care îți permite să te strecoari pe lîngă ei și să îi iei prin surprindere. Din păcate, în acest moment există și mici bug-uri care dau naștere la situații penibile, în care tu poți să scuipi zeci de gloanțe într-un inamic aflat la doi pași de un altul, fără ca acesta să observe ceva.

## THE DELV

Armele prezente în demo sunt destul de interesante, și spre fericirea mea, oarecum apropiate de realitate. Și la acest capitol Sin aduce ceva nou, prin nevoia de a reîncarca armele periodic, lucru care poate fi făcut atât automat cît și manual. Efectul armelor asupra mediului înconjurător este destul de spectaculos, lasînd urme pe pereți iar luptele mai lasă și pete de sînge pe texturi.

## FINALUL

Privit în perspectivă, nu aș putea spune că Sin este un joc cu adevărat inovator, și sincer nu cred că va rămîne în memoria gamer-ilor la fel ca un Quake sau Duke3D. Totuși, în mod sigur va fi apreciat pentru îmbinarea foarte bună în mijlocul acțiunii a diferitelor elemente împrumutate de la alții și pentru realizarea sa totuși foarte reușită.

## ARMELE

**SUBMACHINEGUN**: pistolul mitralieră prezintă o rată de foc foarte mare, și pe nivele ridicate de dificultate trebuie folosit cu grija pentru că muniția lipsește. Arma este surprinzător de stabilă în timpul tirului și așa poate fi folosită de la distanță mare cu precizie.

**SHOTGUN**: pușca cu repetiție nu putea lipsi. Prezintă avantajul că în general, un foc al ei trece prin scuturi și orice alte obstacole, iar după două inamicul este mort.

**SNIPER RIFLE**: selectarea și deselectionarea puștii cu luneta durează o veșnicie, lucru care îl poate pune în încurcătură pe orice pîndar surprins în post. Din păcate arma suferă la capitolul putere, neputînd ucide un om normal dintr-un foc.

**ROCKET LAUNCHER**: lansatorul de rachete se apropie de stilul Quake, avînd un efect foarte scăzut asupra celui care îl folosește la distanțe mici. Rata de foc nu este foarte mare iar o singură explozie nu ajunge pentru a ucide un om.



# BEST COMPUTERS

Magazin: Pasajul Lipscani (Bd. I.C. Bratianu)

COMPUTERE

IMPRIMANTE

CONSUMABILE

MULTIMEDIA

SUBANSAMBLE

Tel. 094 566.510, 094 552.434, Fax only: 01 679.5742  
e-mail: best.computers@usa.net



Magazinul tau de calculatoare



TEN oferă acum versiunea 2.5 a jocului Dark Sun Online. Îmbunătățirile includ limite mai mari pentru nivele, un control mai bun asupra luptelor între jucători, zone, vrăji, questuri și item-uri noi și alte amănunte



cerute de jucători. Ultimele versiuni de DSO pot fi obținute direct de pe site-ul TEN: <http://www.ten.net/DSO>



Instant Access lucrează la un mission-pack pentru shooterul ce urmează să fie produs de Monolith, Shogo: Mobile Armor Division. Este frumos că Instant Access planuiește să își ofere produsul doar la 3 luni după apariția jocului original.

După informațiile de la PC Data, StarCraft a fost vândut în peste 1 milion de copii pe toată planeta în puțin peste 3 luni de la data apariției.

Aceasta face ca StarCraft să fie al treilea joc de la Blizzard ce depășește pragul de 1 milion de vânzări și deasemenea cel mai rapid vândut joc de până acum. Nu putem spune decât: Tot așa, Blizzard!

## 3DO PROMITE UPRISING 2

**T**oată lumea cred că știe ce a însemnat Uprising, o nouă perspectivă asupra RTS. Cu toate că a fost puțin umbrat de BattleZone, nu i se poate nega primul pas făcut în domeniu, și cred că nu este nimeni care să nu aștepte apariția lui Uprising 2. Ei bine, nu mai avem mult de așteptat, căci Cyclone Studios, divizie a 3DO Company, este deja pe brânci lucrând de zor.

Uprising a fost un pionier și un deshidzător de drumuri, și încă unul de succes judecând după premiile primite (Action Game of the Year) și laudele din partea presei. Așa cum acum 5 ani lumea jocurilor pe PC a fost complet transformată de genul RTS, jocurile 3D au fost revoluționate de Uprising: a comanda armate vaste, tancuri, avioane, bombardiere, și în același timp luptând alături de ele pe câmpul de luptă.

La un joc atât de bun nu se poate face decât un singur lucru: un joc și mai bun, și în cazul nostru este vorba de Uprising 2. Vom avea parte de rezoluții superioare, o acțiune mult mai atractivă de-a lungul misiunilor, făcând de această dată cunoștință și cu o rasă de extraterestrii.

Dacă prima dată luptați pentru libertate, acum o veți face pentru supraviețuire. Cyclone a aplecat urechea la cerințele fanilor astfel că vor apare facilități pentru jocul pe rețea, un editor de nivele intuitiv și ușor de folosit, efecte meteo, opțiuni de selectare a gradului de dificultate, și altele. Se profilează astfel un amestec foarte dens de strategie și acțiune 3D. Vom vedea dacă Uprising 2 va însemna pentru RTS ce a însemnat Uprising, mai ales că producătorii săi au acum mai multă experiență



## SOARELE TIBERIAN MAI ARE PUȚIN ȘI RĂSARE

**A**cum câteva luni, la numărul 6 mai precis, v-am prezentat în exclusivitate pentru România primele poze și informații apărute referitoare la jocul Tiberian Sun, unul dintre cele mai mare proiecte ale firmei Virgin Interactive. Cum nu mai este mult până la apariția pe piață a jocului firma producătoare ne-a pus la dispoziție, și vouă implicit, în premieră din nou la noi în țară un nou set de poze din acest minunat RTS. Promisiunile par a se confirma, iar aceste poze nu sunt decât o garanție în plus. Din ele se poate observa foarte bine, pe lângă varietatea design-ului terenului și a unităților, care deși se apropie ca aspect uneori de vechiul Red Alert au o distinctă notă de originalitate și extraordinarele efecte de lumină, lucru nemaîntâlnit în alte jocuri de acest tip până acum. Pentru a vă convinge și singuri uitați-vă însă la poze, și vedeți de ce trebuie să cumpărați numerele următoare din PC Gaming.



Clubul DAKOTA vă oferă prin tragere la sorți 1 abonament de 10 ore la biliard dacă răspundeți corect la următoarea întrebare:

**Î: Ce se joacă la Dakota?**

**Nume:** \_\_\_\_\_

**Prenume:** \_\_\_\_\_

**Adresa:** \_\_\_\_\_

**Telefon:** \_\_\_\_\_

**Raspuns** \_\_\_\_\_

**CONCURS**



Concurs valabil doar pentru locuitorii din București



# PC GAMING.EXE

## PESTE 40 DEMOURI/PATCHURI/UTILITARE

CUM PORNEȘTE

Luati CD-ul în mîna dreaptă. Cu mîna stîngă apăsați butonul de la CD-ROM pentru a-l deschide. Puneți CD-ul din mîna dreaptă în drive, cu fața scrisă în sus. Scoateți degetul din CD. Apăsați cu oricare dintre mîini butonul de la CD-ROM pentru a-l închide. Așteptați puțin. Folosind Windows Explorer-ul duceți-vă pe drive-ul care reprezintă CD-ROM-ul. Executați un dublu-click pe numele de pcgaming.exe. Dacă așa nu ați nimerit, după ce introduceți CD-ul și închideți drive-ul dați din Windows START apoi RUN și scrieți litera CD-ROM drive-ului vostru urmată de :\\pcgaming.exe De exemplu dacă CD-ROM drive-ul vostru este D scrieți la RUN D:\\pcgaming.exe Dacă tot nu ați reușit încă...

### UTILITARE

Paint Shop Pro 5  
ACDSee 32  
Real Player 5.0



Hypersnap DX  
Acrobat Reader  
DX-Grab  
WinZip  
Internet Explorer 4  
Netscape  
Communicator 4  
WinRAR  
ICQ  
DirectX 5.2  
Quicktime  
Smacker

### PATCH

Quake 2 3.17



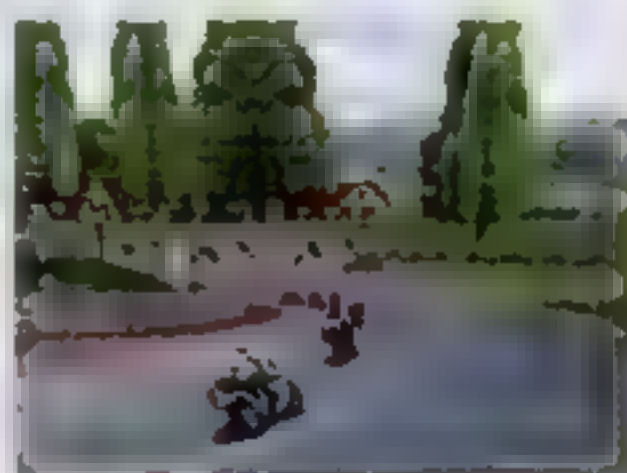
Total Annihilation  
Mech  
Commander  
Extreme Assault  
Descent  
Freespace  
Dominion  
Jane's F15



BattleZone

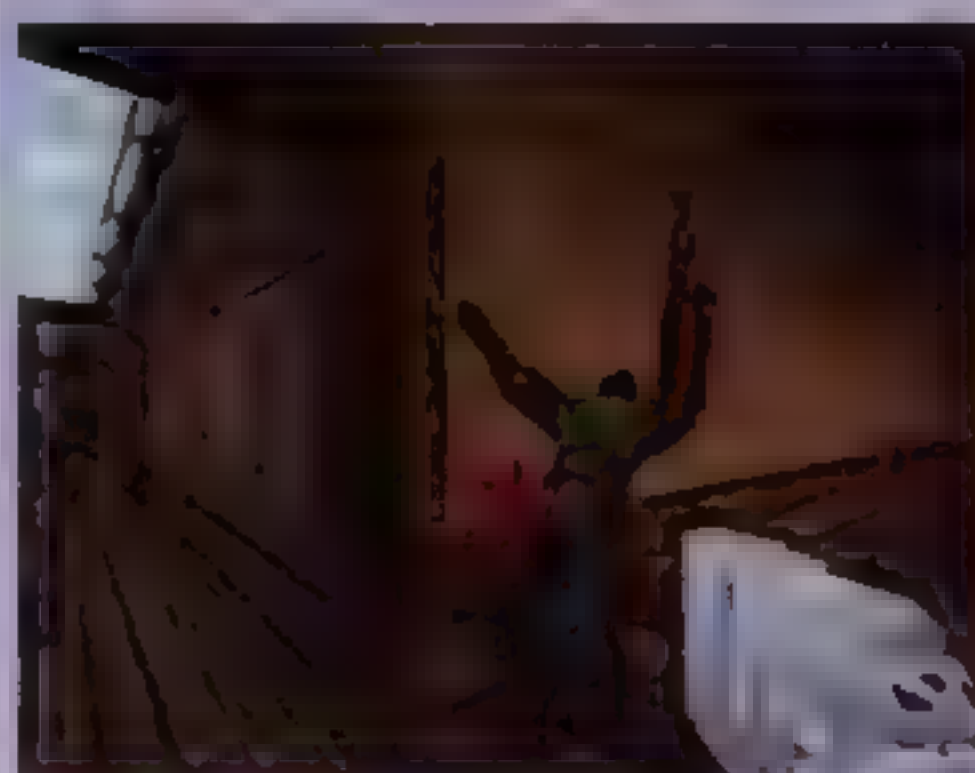
### DEMO

Starcraft  
Game,  
Net&Match  
Sensible Soccer 98  
MAX 2  
BattleZone  
CH. Superbike



JF: Full Burn  
Independance War  
TA: Battle  
Tactics  
Wargames  
KKND 2  
House of the Dead  
Ancient Conquest  
Warlords III

## VĂ RECOMANDĂM DEMO-URILE



### SIN

2 nivele de single-player și două de multi-player într-unul dintre cele mai așteptate jocuri din ultima vreme. Folosind engine-ul de Quake 2, Sin explorează o lume mult mai apropiată de Duke Nukem, o lume umană și comică



### GRIM FANDANGO

Macabru adventure planuit de peste 1 an de firma LucasArts se apropie de finalizare, astfel că puteți acum preexplora lumea morții în care vă veți învîrți odată cu apariția jocului complet.



### EUROPEAN AIR WAR

Mult așteptatul EAW se apropie de lansare și este rîndul vostru să apreciați acest simulator de excepție. Demo-ul vă permite să participați la un raid american, în postura unui pilot de vîntoare german sau american.



### PLANE CRAZY

Vă vine să credeți că zborul poate fi simplu, foarte rapid și peste toate și distractiv? Ei bine, Plane Crazy dovedește aceste lucruri prezentîndu-se ca primul joc care îmbină toate aceste caracteristici într-o cursă nebună.

### DE AICI ACTIVATI

Fiecare buton din partea dreaptă a browser-ului denumește una dintre secțiile specifice din cadrul său. Astfel, prin apăsarea butonului DEMO va fi activată selecția de demo-uri în cadrul ferestrei centrale. Butonul APLICAȚII va aduce în centru programele utilitare de grafică, sunet sau altele care sunt prezente pe acest CD. Butonul PATCH vorbește de la sine despre întreținerea sa, dîndu-vă posibilitatea de a instala mini-îmbunătățiri la jocurile voastre favorite. MULTIMEDIA este locul unde veți putea vedea filme ale unor foarte noi jocuri iar HĂRȚI, vă oferă chiar..chiar..hărți!



În acest loc sunt prezentate imagini din jocul, utilitarul sau add-onul care este selectat. Dacă dați click pe această imagine va fi expusă una mult mai mare

Apăsînd pe aceste butoane puteți vizualiza alte imagini

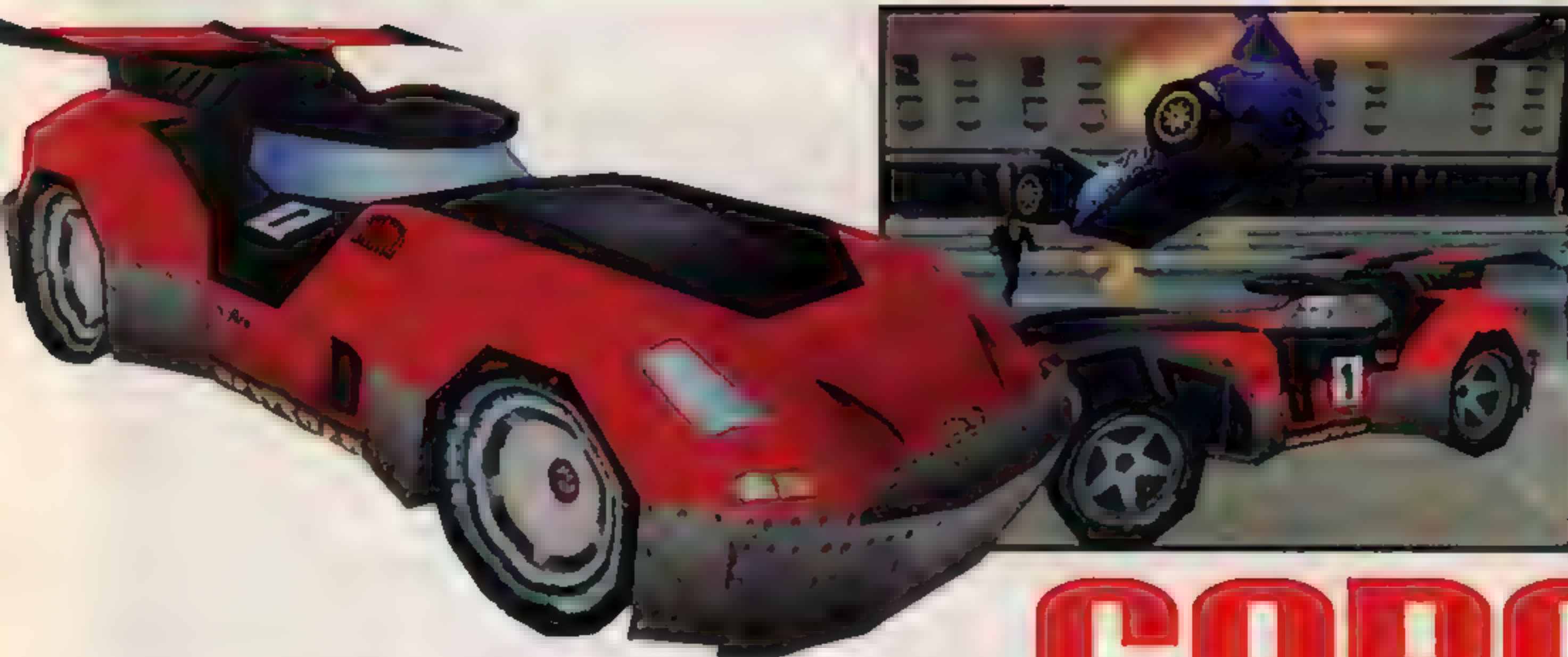
De aici se lansează programul de instalare al aplicației selectate

Text care vă informează, cît de cît, asupra aplicației pe care ați selectat-o

Un buton foarte folositor să treceți browser-ul în background în loc să-l închideți

Se apasă înainte de culcare





**Crimă și pedeapsă, moarte pe șosele, capete zburînd. Dan Antonescu este sărmanul politist din mijlocul intersecției pe care nimeni nu îl mai bagă în seamă.**

**M**ax s-a întors!!! Mai mare și mai rău ca niciodată înainte!, astfel își anunța cei de la Stainless mult așteptatul sequel al marelui lor hit Carmageddon, Carmageddon 2 - Carpocalypse Now!

Deși lansarea sa a stârnit un imens scandal public (propuneri de genul "interziceți acest joc de mașini ucigaș" curgând din lumea întreagă), Carmageddon 1 s-a transformat într-un enorm succes, dezmințind parerile emise de critici prin câștigarea a numeroase premii pretutindeni în lume și devenind regele încoronat al jocurilor auto. Realizat tot de fracțiunea deplasată psihic a straniilor locatari ai închisorii Parkhurst, cunoscuți și sub numele de Stainless Software, Carmageddon 2 - Carpocalypse Now! este destinat a face, încă o dată, istorie. Trebuie să recunoască că dacă macar o parte din promisiunile celor de la Stainless Software se vor adevăra, atunci scandalul provocat de Carmageddon 1 va părea o biată furtună de zahăr într-o ceașcă de ceai față de imensul val de indignare pe care-l va stârni Carmageddon 2.

Carmageddon 2 - Carpocalypse Now! ne va purta spre o nouă generație a jocurilor cu mașini în care vom încerca, fără prea mari șanși de izbândă, să nu vomităm tot ce am mâncat după ce-i vom zdrobi de pereți pe Sbietii pietonii ce-și așteaptă liniștiți autobuzul, sau ne vom reconstrui frenetic mașinile zdrobite de cele conduse de AI-ul jocului. Dacă tot mai credeți că sângerosul Carmageddon are tot ce-i trebuie ca să fie No. 1, ei bine atunci uitați-vă la noutățile pe care ni le promite Carmageddon 2 - Carpocalypse Now!...

#### ENGINE-UL ȘI MODERAREA FIZICĂ

Engine-ul folosit acum este o versiune fundamental modificată a vechiului BRender din Carmageddon. Cei de la Stainless Software au cumpărat codul sursă astfel încât l-au putut modifica după bunul plac, obținând exact ceea ce au dorit de la el. Noului engine i-au fost aduse serioase îmbunătățiri la capitolul grafică 3D (iluminări în timp real, efecte de umbră, un număr mult mai mare de poligoane, și implicat de componente, din care

# CARMAGEDDON Carpocalypse



sunt alcătuite mașinile, etc.) și modelare fizică.

Mașinile nu se vor mai șifona ca înainte, de această dată ele se vor putea zdrobi sau chiar rupe în bucați. Imaginați-vă lovind cu un berbec portiera adversarului și parbrizul aterizându-i acestuia în poola în timp ce motorul, caroseria și roțile au pornit-o de capul lor pe șosea la vale! Toți pietonii, animalele și ceilalți șoferi sunt acum poligonali, ceea ce

înseamnă că, da, ați ghicit, brațele și picioarele se pot detașa! Ei bine, Carmageddon a fost întotdeauna renumit pentru faptul că poți smulge un picior sau două!

#### MĂȘINILE

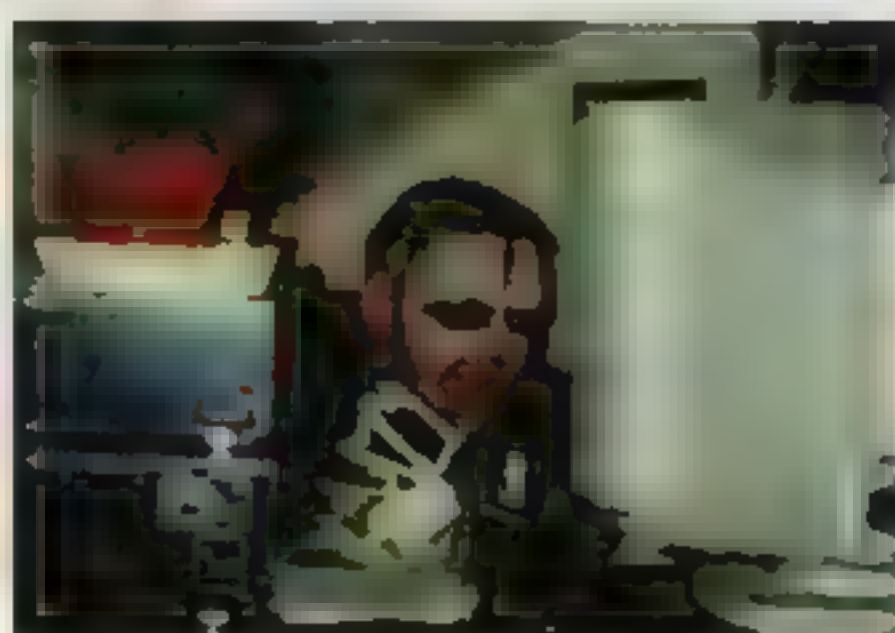
Designerii de la Stainless au declarat că toate mașinile au fost deja realizate. Câteva dintre cele preferate va vor părea neschimbate, dar ele au suferit totuși modificări majore. Și pregătiți-vă să vedeți un Eagle MK 3 cu un nou look, mai sexy decât iadul. Vom dispune acum de un număr mai mare de mașini iar acestea vor fi mult mai ușor de condus. Carpocalypse Now! aduce și mașini noi cum ar fi o mașină de înghețată, un camion cisternă, o combina de secerat ce va împacheta trecătorii în mici baloți însăgerați și un avion fără aripi având o pasiune deosebită în a se crede un tocator de carne!

Stainless Software au dezvoltat atât de mult engine-ul jocului în dorința de a se apropia de realitate încât dacă o mașină este

## ÎNȚĂ A FOST FACEREA



Scene din timpul filmărilor. Evident, cei implicați în scenele capturate au fost cascadori



Pentru a face lucruri nebune trebuie să fii și un pic nebun este și păreața lui Matt, producător



Încă o dată se dovedește că pentru a calca oameni cu mașina nu trebuie să fii obligatoriu bărbat



lovita zdravan se poate îndoi sau chiar rupe în două iar motorul, aripile, roțile, portierele și capota se pot desprinde, zbura prin aer și în cele din urmă le veți vedea aterizând pe șosea într-un nor de scântei.

### TRASEE

Pistele de single player vor fi mult mai atractive și vor fi complet interactive (peisajele

putând fi distruse), ceea ce înseamnă că vor exista lucruri precum lifturi, poduri mobile, ziduri false, gropi ascunse și mici puzzle-uri cu trigger-e ce vor trebui rezolvate pentru a avea acces la nivele secrete. Cei de la Stainless Software au promis că vom putea să conducem în continuare pe strazile orașelor, de această dată putând chiar să ne alăturăm curselor de F1 sau întrecerilor



# DON 2 Now



sportive doar de dragul unui carnagiu de moda veche.

Cele de death-match vor fi mai strâmte împingând la limita intensitatea jocului, urmând a fi introdus și un traseu de încălzire pentru a permite începătorilor, cât și celor experimentați, să se pregătescă pentru baia de sânge ce va urma. Primul traseu a fost deja realizat și mașinile sunt testate pe el în momentul de față.

### AI-UL

Pe lângă faptul că adversarii au propria lor inteligență, agresivitate și îndemânare în ale șofatului, Carmageddon 2 - Carpoolypse Now! se mândrește și cu noi AI-uri în interiorul jocului. Asta înseamnă că vor exista și alte mașini în afara celor ce participă la cursa iar pietonii vor reacționa la semnalul de stop, trecere liberă și chiar vor respecta un fel de cod rutier!

Oamenii vor urmări un scop și vor încerca să-l atingă spre deosebire de Carmageddon unde urmau cai predefinite. AI-ul a fost îmbunătățit astfel încât mașinile vor aplica o tactică mai bună iar pietonii vor încerca să evite carnagiul, desigur însă nu vor reuși de prea multe

ori acest lucru.

### REALISM

Mediul înconjurător va fi complet alterabil, tot ceea ce va exista într-un nivel putând fi distrus. Mașini, ferestre, automate, stâlpi de iluminat stradal, cutii poștale, copaci... Frunzele copacilor se vor scutura când aceștia vor fi loviți, tondari de sticlă vor zbura din ferestrele prin care trece cu mașina... Când vei termina nivelul s-ar putea remarca cu surprindere că prapadul pe care l-ai lăsat în urmă nu mai aduce deloc cu ceea ce ai găsit la început acolo!

Ciocnirile mașinilor au capatat o atenție deosebită din partea programatorilor și designerilor. Datorită calității noului engine ele vor părea incredibil de reale: cauciucurile se vor desprinde de mașini împreună cu o gramada de alte părți, printre care vor fi bucăți de caroserie, scaune, tablite de înmatriculare, etc. În fond o mașină se poate desface în atâtea bucăți în câte a fost concepută. O puteți chiar rupe în două și da ramaștelor forme care de care mai neunești. Mașinile se vor distruge în asemenea măsură încât motorul va putea fi smuls din caroserie și va ateriza într-un nor de scântei pe șosea.

Toți oamenii vor face parte din mediul fizic, ceea ce ne va permite să cream zdrobiri spectaculoase, să taiem mâini, picioare, capete... o adevărată baie de sânge. Dacă vei reuși să-i smulgi unui pieton un modular el va mai putea fi vazută încă, schiopătând de-a lungul strazii în căutare de aju-

tor... și nu vei mai putea face decât un singur lucru pentru a-l ajuta... Să-l termini definitiv! O gramada de muncă a fost depusă pentru a îmbunătăți senzația de "adâncime" a orașelor. Mașinile orașenilor se vor opri în intersecții, la semafoare, etc. și se vor deteriora exact ca și cele ce participă la cursa.

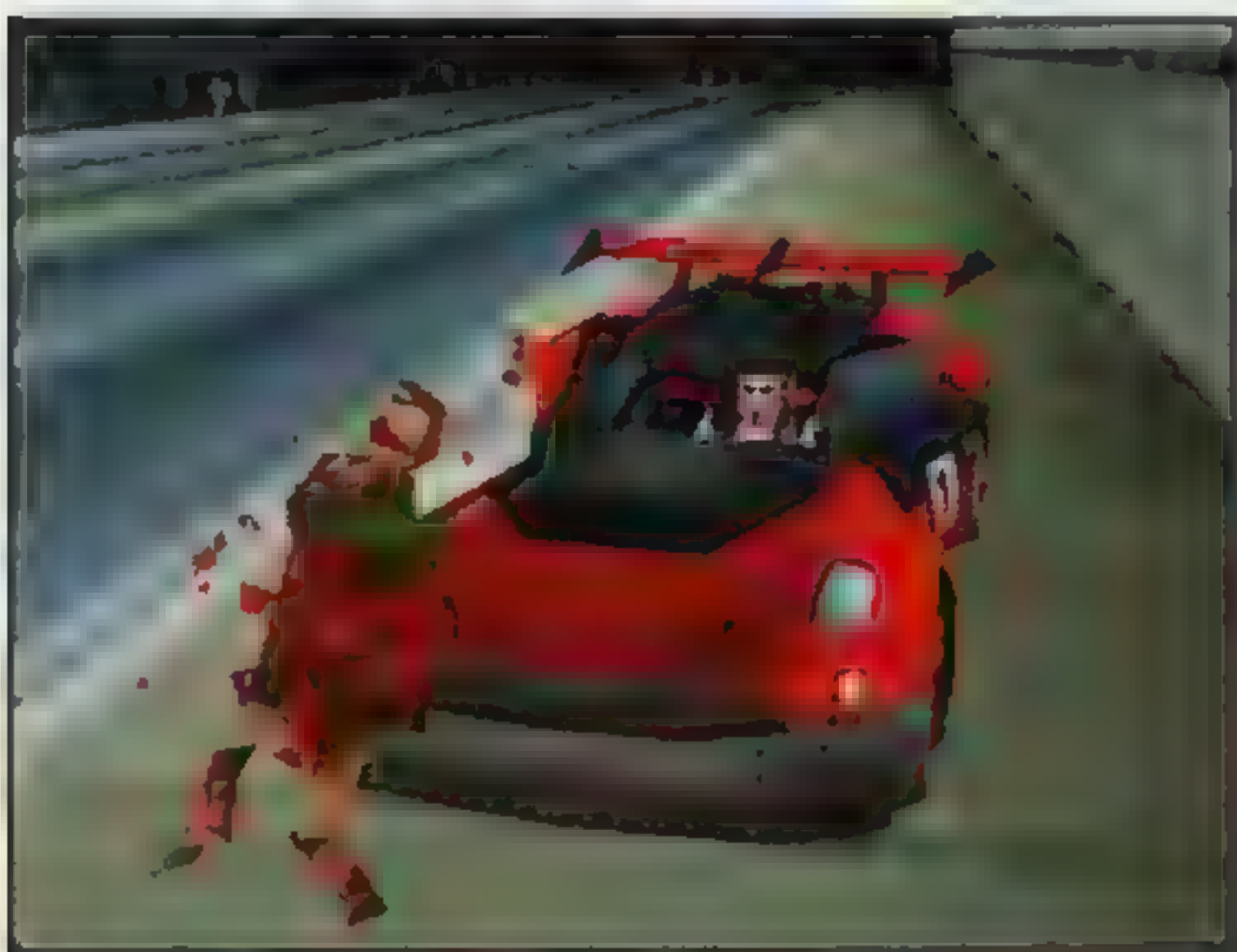
### SINGLE PLAYER. MULTIPLAYER

Carmageddon 2 a fost conceput să pastreze ideile cele mai distractive din Carmageddon 1, dar cei de la Stainless au promis că vor exista și schimbări: de exemplu vor fi adăugate misiuni fiecărui nivel pentru a face mai atractiv jocul de single player.

Misiunile vor fi simple în așa fel încât libertatea de a explora va rămâne neîngradită. Programatorii au depus mult efort pentru a fi siguri că vom avea în continuare toată libertatea de care ne-am bucurat în Carmageddon iar misiunile în nici un caz nu vor limita sau defini felul în care îl vom putea juca. S-a lucrat din greu și la partea de rețea: de la noi jocuri, cum ar fi "Jocul Vampirului", până la adăugarea legăturii seriale/modem. Nici TCP/IP-ul nu a fost uitat așa că va veți putea în sfârșit zdrobi adversarii pe Internet.

### ALTE NOUTĂȚI

Au fost introduse noi power-up-uri, printre care posibilitatea de a lăsa mine, de a deschide ușile (pentru a lovi animalele ce se mișcă repede) ca și pe cea de a pregăti un mic gratar în aer liber varsând







petrol peste adversari, pietoni, animale și apoi împingându-i în flacarile țevii de eșapament... cred că ați înțeles despre ce este vorba!

Plecând urechea la cererile fanilor cei de la Stainless au realizat și un nou sistem de salvări astfel încât acum ne vom putea delecta ochisorii cu reluări ale celor mai bune crime, acrobații și izbitorii. Înregistrările pot fi salvate pe disc și comparate cu ale altor maniaci pe Internet sau via e-mail.

#### DETALII TEHNICE

Carmageddon 2 - Carpoolypse Now! va rula pe Win95, Mac, Nintendo64 și Playstation și va oferi suport pentru toate card-urile 3D obișnuite, jocul fiind compatibil Direct3D. Cerințele minime ale jocului vor fi PC - 16Mb RAM, Pentium 166 Mhz, 4xCD și va oferi o rezoluție de 640x480 în 16 milioane de culori. Nefericiții ce nu dispun de o placă grafică 3D vor putea juca versiunea accelerată prin soft, mulțumindu-se cu o rezoluție de doar 320x200...

Pentru a vă face o mică idee despre ce înseamnă un

asemenea proiect și ce probleme pot apărea datorită unor oameni sensibili la vederea sângelui, iată câteva păreri exprimate de Mat Sullivan, director de proiect la Stainless Software:

"Cât timp am făcut Carmageddon-ul am sperat, așa cum o face orice creator de jocuri, că jocul nostru va fi popular. Am avut banuiri că va fi mai mult de atât după ce au fost download-ate 5 milioane de copii ale demoului pe Internet. Toată lumea juca în fiecare noapte la birou Carmageddon pe rețea până târziu, spre dimineață. Încă jucam Carmageddon pe rețea. Cu Carmageddon 2 lucrurile stau cam la fel: l-am jucat până la ora 2 noaptea trecută. Pentru a deveni un succes un joc are nevoie de o idee bună, o mână de oameni cărora să le pese, și un mediu de lucru. Toți cei de la Stainless sunt buni în ceea ce fac, am respins la interviuri candidați apți din punct de vedere tehnic deoarece nu aveau atitudine potrivită față de jocuri. Nu este o afacere de la ora 9 la 17, ci trebuie să o îndrăgești sau orele petrecute

cu ea te vor înnebuni. Cât despre rețeta unui joc bun, joaca propriu-zisă este totul, un joc poate avea cea mai uimitoare grafică din lume dar te vei plictisi de el într-o zi dacă nu este distractiv.

Cred că jocurile ce folosesc acceleratoarele 3D vor arăta mult mai bine dar asta nu înseamnă că pe viitor nu se va putea face ceva mare și fără ele. Carmageddon 2 va oferi suport pentru toate plăcile 3D obișnuite dar el a fost șlefuit în versiunea accelerată prin soft, la rezoluție mică. Unele jocuri au în mod evident o priză deosebită la public, de exemplu Quake 2, Red Alert, etc. Cred că și merita succesul obținut pentru că sunt jocuri bune. Le joc în mod regulat pe amândouă. Alte jocuri ca Gran Turismo arată (grafic) extraordinar dar este de fapt un Ridge Racer cu o grafică draguță și nu-mi va place oricât de multă reclama i s-ar face.

BBFC-ul (British Board of Film Censorship) ne-a pricinuit oarece îngrijorare în legătura cu cenzurarea Carmageddon-ului. Am crezut că toată munca noastră va fi compromisă în Anglia.

Carmageddon a avut ceva probleme cu cenzura în unele țări ca Brazilia sau Franța. Germania a fost întotdeauna sensibilă și modul obișnuit de a ocoli cenzura este de a introduce chestii de genul sângelui verde (pe care l-am făcut pentru Anglia) dar de data asta ei au vrut chiar mai mult. În Germania s-a ajuns într-un final la roboți, ceea ce, în opinia mea, sarăcește feelingul jocului. Va exista o versiune de Carmageddon 2 - Carpoolypse Now! cu extraterestri în locul oamenilor pentru țările ce nu-i lasă pe adulți să decida pentru ei înșiși. Extraterestrii se vor comporta în același mod, doar grafic vor arăta diferit.

Oamenii se joacă pentru a evada din lumea reală, unii și-ar dori să fie rai în viața de zi cu zi dar nu o pot face din motive evidente, un joc în care ești un vânzător de droguri nu este diferit de un film în care personajul principal este tot un vânzător de droguri. Asta nu înseamnă că Grand Theft Auto ar putea influența realitatea, este distractiv dar nu văd cum ar putea crea noi bande de vânzatori de droguri. Cred că dacă oamenii

ies afară și comit crime după ce au jucat un joc sunt idiști și merita o condamnare lungă. 99,99% din oameni pot fi absorbiți de un joc bun și asta nu le va afecta comportamentul, ceilalți 0,01% sunt labili psihici și vor rămâne așa indiferent de conținutul unui joc.

Carmageddon 2 - Carpoolypse Now! este construit având ca punct de plecare fenomenalul succes al celui ce este considerat de mulți cel mai bun joc cu mașini din lume. Acest sequel menține formula magică alcătuită din distracție, libertate și acțiune, dar aduce și noi facilități și îmbunătățiri ale variantei originale, promițând să devină unul din candidații cu șanse mari de a cuceri titlul de jocul anului...

Așa că refaceți-vă, salviați la pozele astea superbe, antrenați-vă puternic cu vechiul Carmageddon și pregătiți-vă pentru călătoria vieții voastre cu cel ce va fi lansat în noiembrie! Cei ce nu aveți încă o placă bine de tot accelerată luați-vă una, pentru că sângele se vede mult mai bine la rezoluții mari.





**10 YEARS**



**IN THE CD INDUSTRY...**

**COMPACT DISC  
COMPACT TECHNOLOGY  
COMPACT SERVICE**

**VIDEOTON**

Tel.: +36-22-329-132

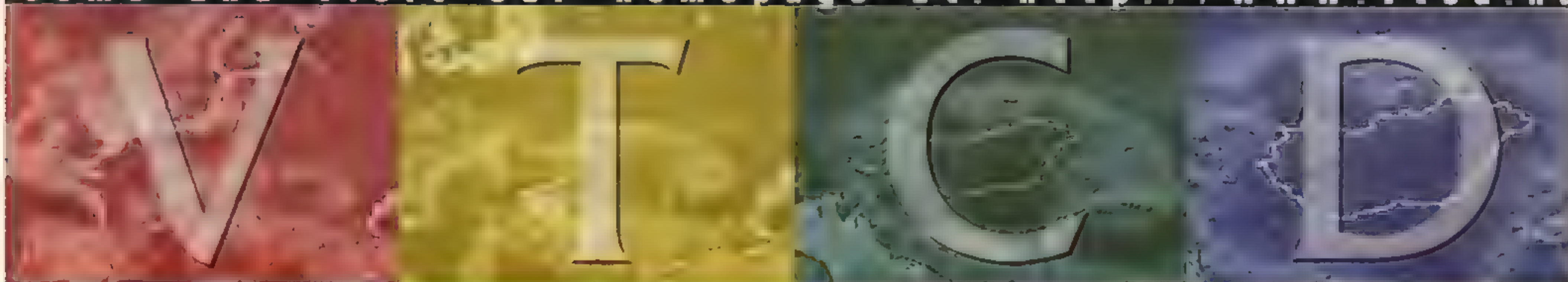
Fax: +36-22-329-133

E-mail: [vtcd@mail.datanet.hu](mailto:vtcd@mail.datanet.hu)

Székesfehérvár POB: 175.

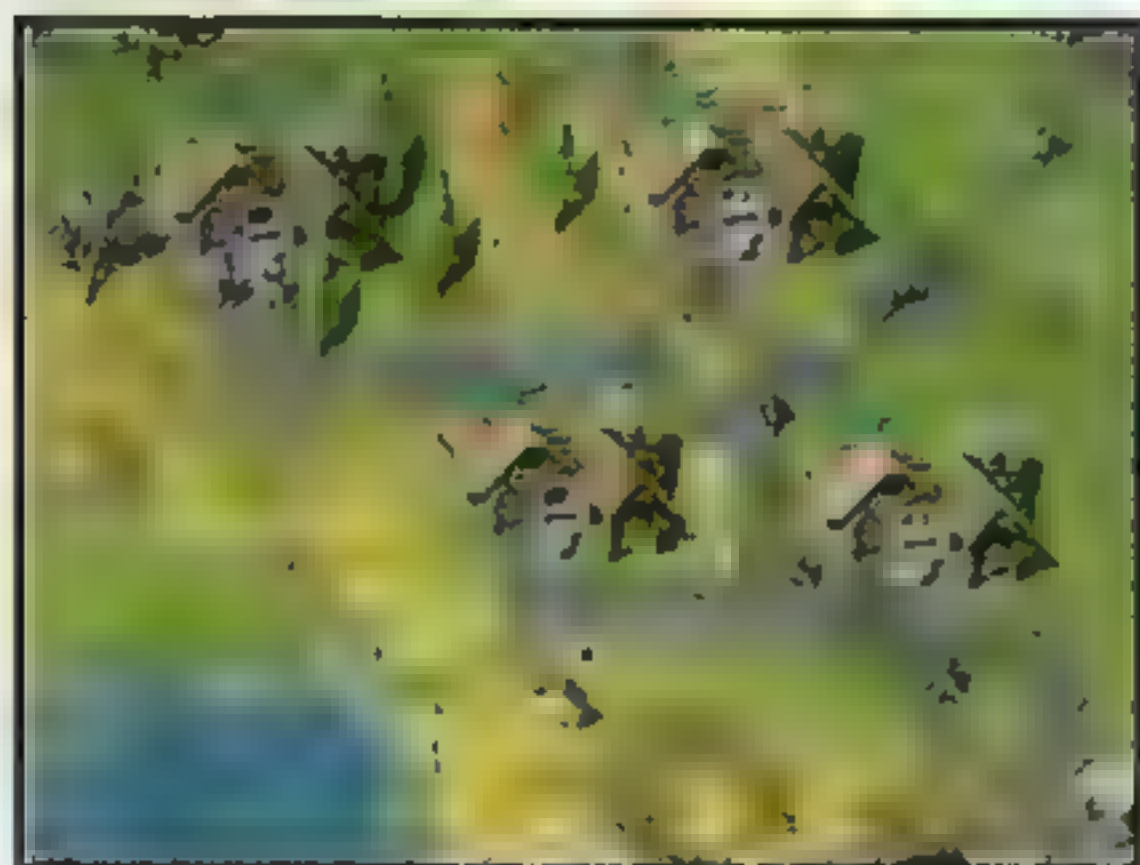
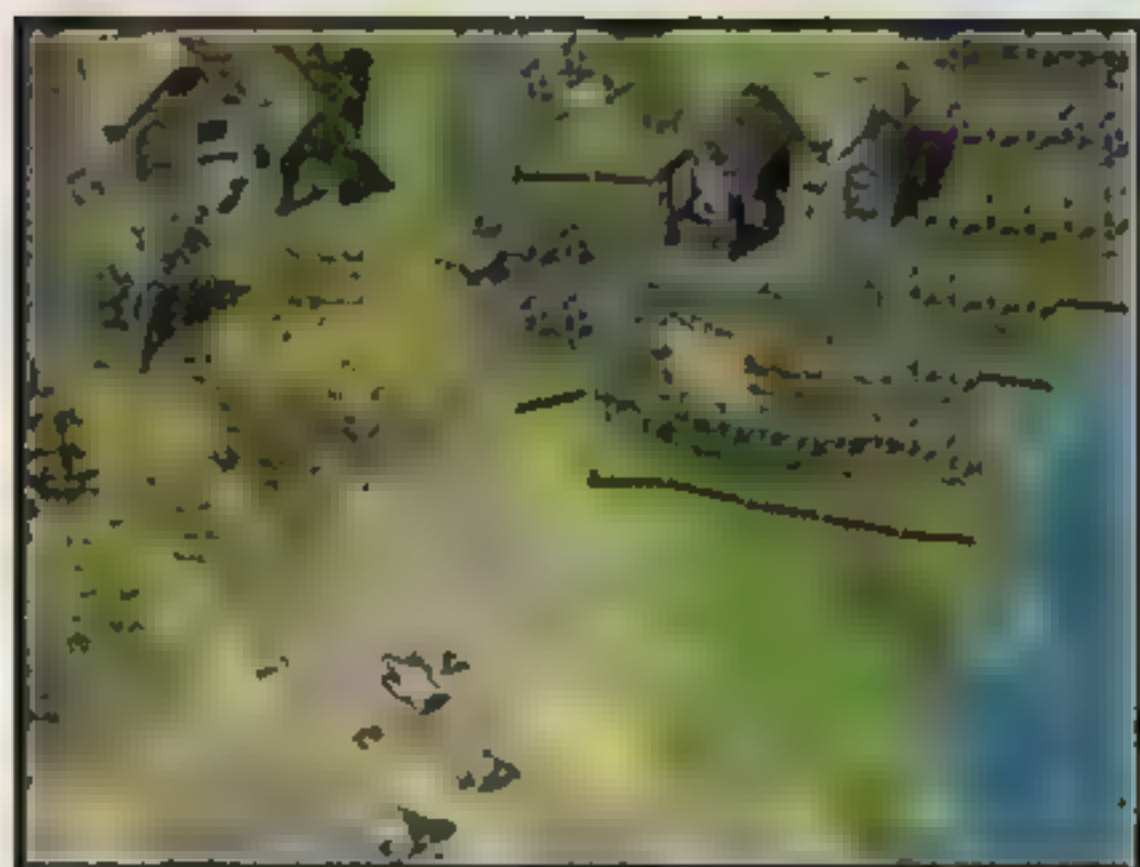
H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>





# KNIGHTS & MERCHANTS



**Deși răsărit din povestea Cavaleri și Mușchetari, Alex Bartic încearcă să-și facă loc în România, țara în care fie ești luptător fie vânzător**

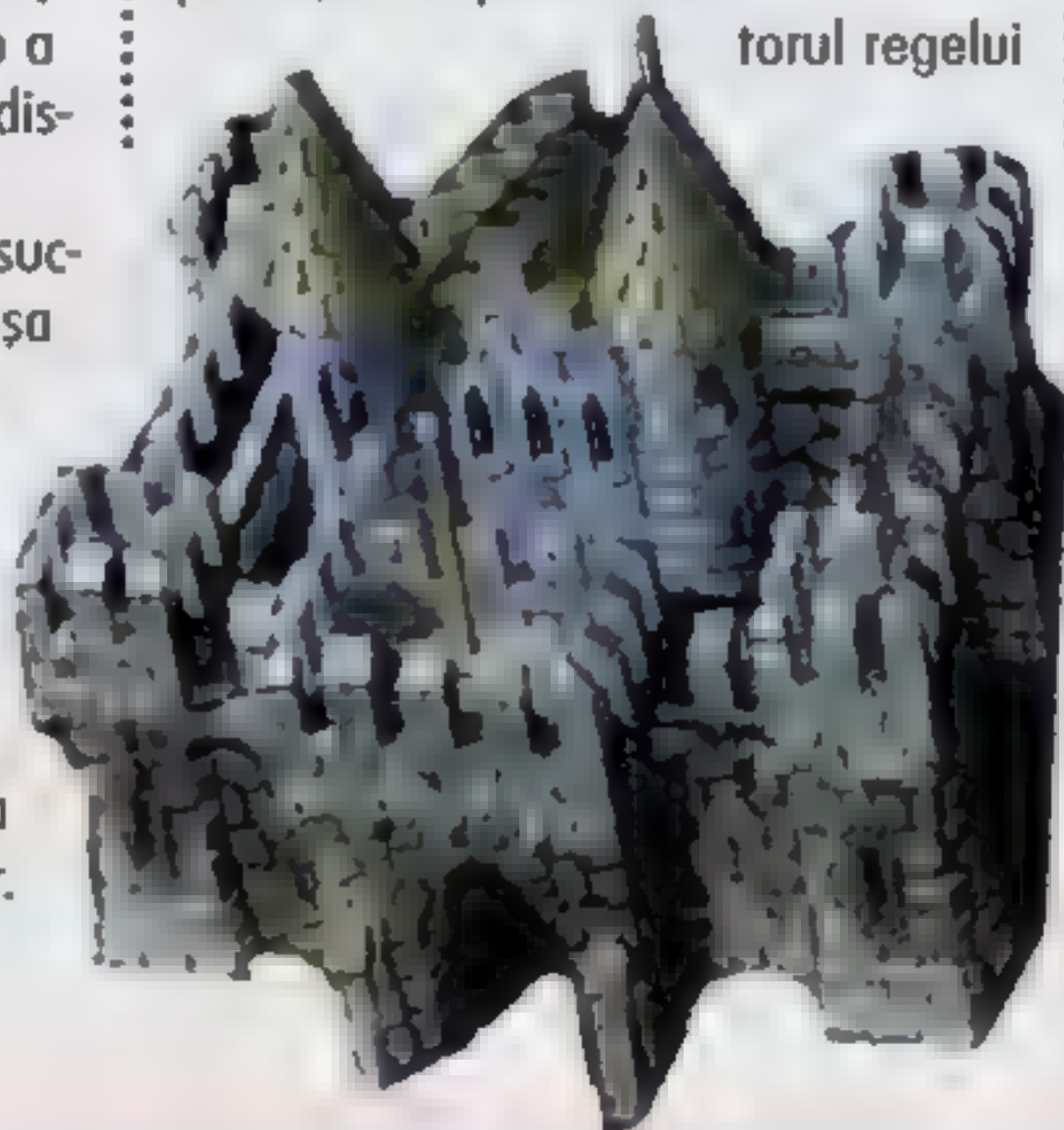
**A**cum aproape doi ani am jucat cu cea mai mare plăcere Settlers 2, unul dintre cele mai bune jocuri economico-strategice aparute până la ora actuală. Din nefericire, el, ca și alte produse ale BlueByte, respectiv Battle Isle 2 și 3 a avut anumite probleme, nu tocmai minore. Printre acestea se numără viteza extrem de mică cu care progresa jocul în misiunile de pe la sfârșit, lipsa unui suport multiplayer adevărat și în principal, nu un bug dar o concepție greșită, imposibilitatea controlării directe a tuturor trupelor armate de care dispunea imperiul.

Întotdeauna după un mare succes apar clonele, și se pare că așa va fi până la sfârșitul existenței jocurilor. Knights & Merchants aduce foarte mult cu Settlers 2, corectând multe din problemele acestuia, dar pierzând anumite elemente foarte interesante care faceau din jocul de la BlueByte un produs extraordinar.

Acțiunea se petrece într-o

lume fantastică, care folosește ca model Anglia secolului al-XIII-lea, lucru foarte ciudat deoarece producătorii sunt germani, iar jocul seamănă mai mult cu situația principatelor germanice din aceeași perioadă. Jucătorul este unul dintre ultimii capitanii ai garzii unui rege a nobilei s-a răscolit și se luptă pentru tronul ramas aparent liber. Refugiat într-un ultim colț de țară, trebuie să construiești o așezare care să suporte o armată și să pornești în aju-

torul regelui



la cucerirea teritoriilor răscolitelor. Fiind vorba de un singur regat răscolit, nu exista facțiuni diferite ca aspect sau comportament, diversele părți deosebindu-se doar prin culoare și aplasament.

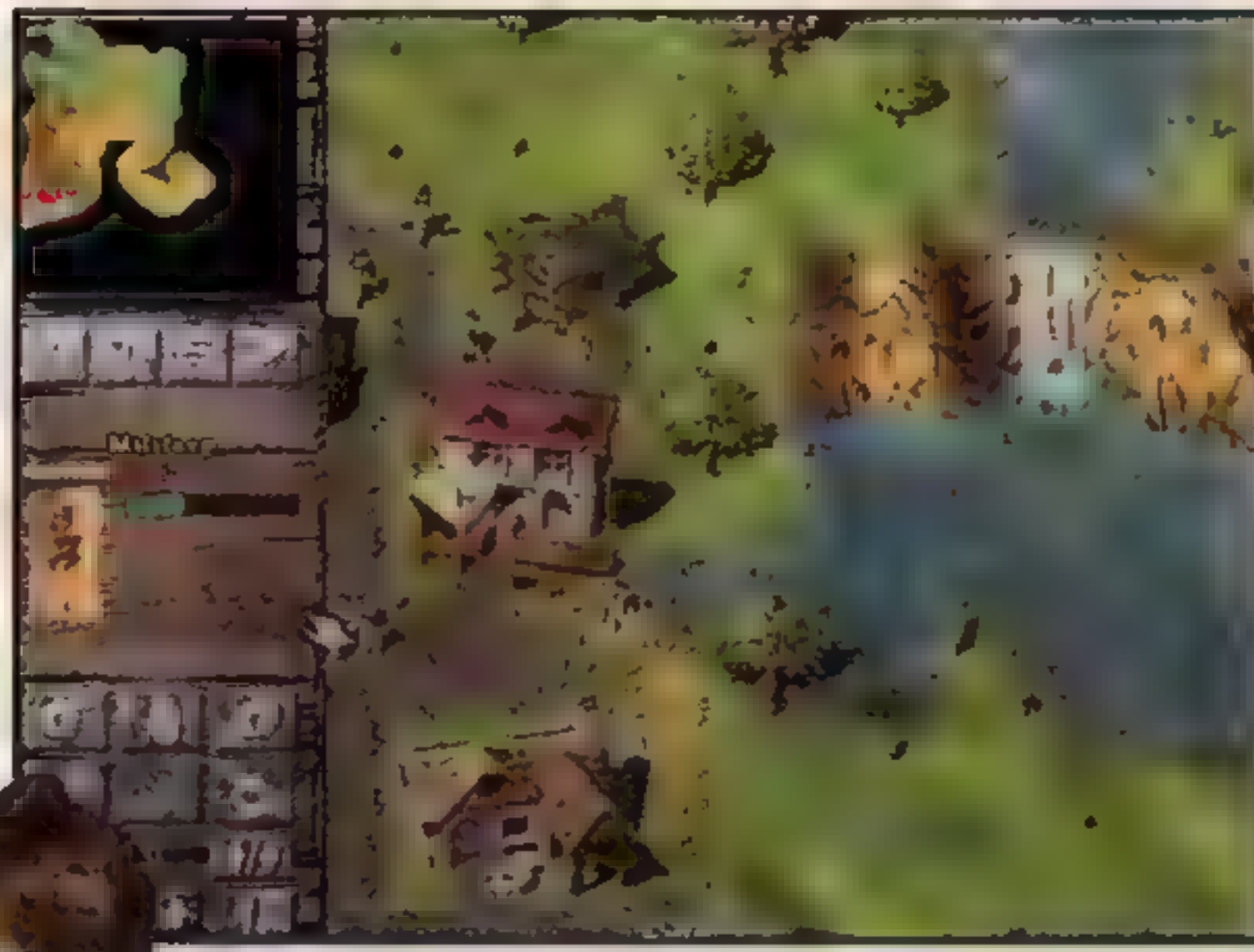
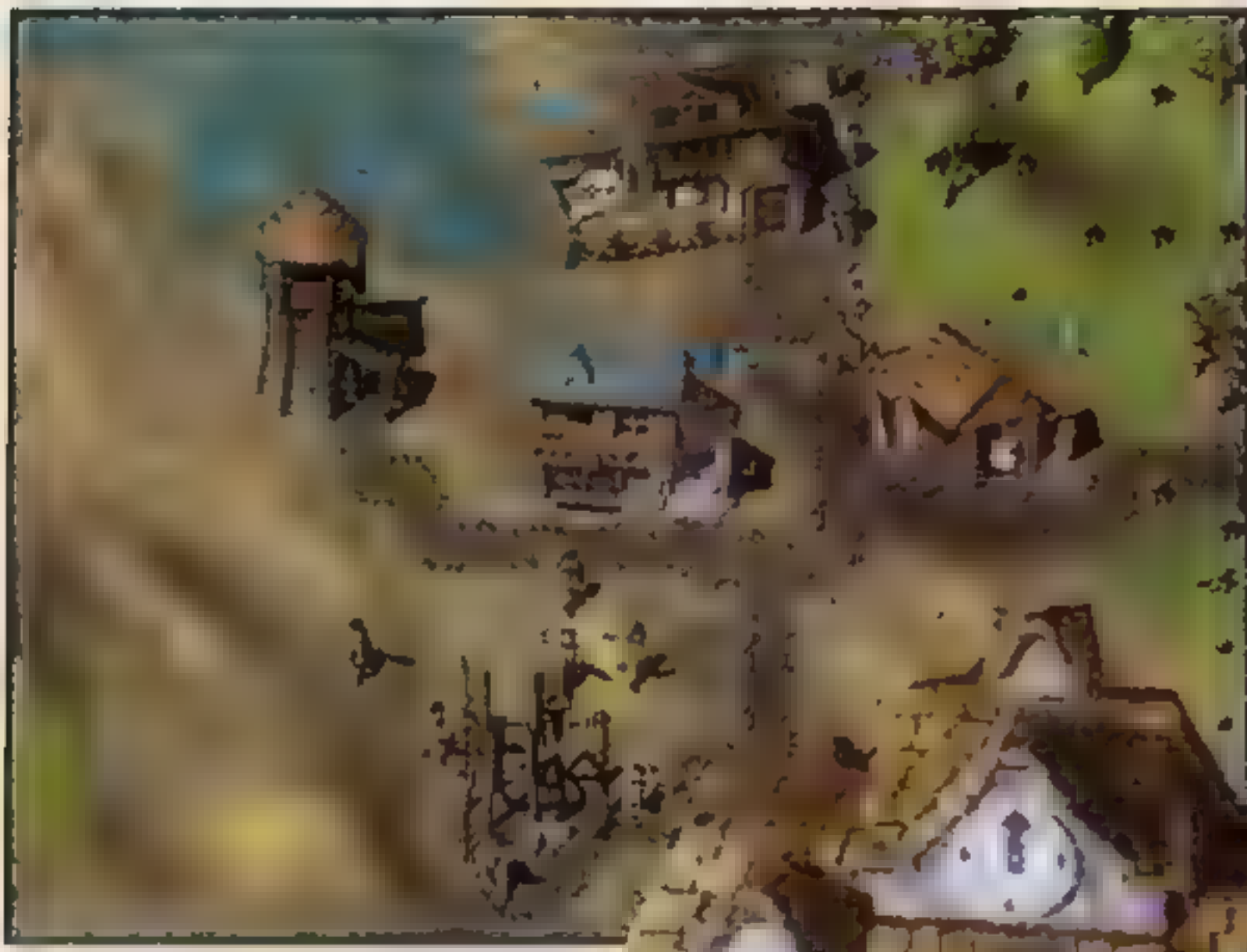
Inițial ai la dispoziție un Storehouse, depozitul în care se afla toate resursele necesare punerii economiei pe roate. Pentru a construi ceva este necesar un drum pe care oamenii să se poată deplasa până la șantierul pe care trebuie să-și descarce transportul. Fiecare transportator își cară încărcătura de la storehouse până la destinație, lipsind un lanț de oameni cum era cel din Settlers 2. Prima clădire construită, și cea mai importantă din joc, este școala, în care sunt antrenate toate unitățile, de la simplii cărași până la recruții pentru armată. Studiile fiecăruia costă o lada cu bani, deci nu se fac deloc pe gratis. După școală se activează opțiunile de construcție a casei pădurarului și a carierei de piatră. Urmează fabrica de prelu-

crat lemnul, și în continuare fermele de grâu, crescătoria de porci, grajdurile și toată pleiada de construcții aferente legate în vre-un mod de economie. Cărașii, constructorii și restul lucrătorilor nu sunt direct controlați de către om, computerul fiind cel care îi dirijează la îndeplinirea diverselor acțiuni și în timpul mișcării. Soldații însă sunt sub comanda directă a jucătorului, care trebuie să aibă grijă în permanență de ei. Fiecare unitate are o bară de sănătate, care scade cu timpul sau datorită atacului unui soldat inamic. Aceasta poate fi umplută la maxim prin trimiterea omului respectiv în Inn, pentru a mânca, părăsind temporar locul de muncă, acțiune executată automat de computer pentru toate unitățile civile controlate de el. Armata primește ordinul de alimentare și cheamă cărașii care îi transportă mâncarea până la poziția curentă, evitându-se astfel ambuteiașul străzilor care și așa sunt destul de aglomerate. Un grup militar este format din mai mulți soldați, de același tip însă. Fiecare astfel de grup poate fi divizat sau combinat cu un altul, i se poate stabili formația exactă cât poziționarea cu fața într-o anumită direcție. Aceste setări sunt pastrate pe cât posibil în timpul deplasării, în repaus, dar în timpul luptei ordinea unei unități pare să nu prea mai conteze. Forțele armate sunt o arma cu două tăisuri: poți antrena cât de mulți soldați dorești în limita echipamentului pe care îl consuma la producere (în funcție de tip necesită o combinație între scut, arc, sabie, cal, armura de piele sau metalică, și topor), dar există posibilitatea de a-ți falimenta economia dacă încerci să-i hranești pe toți (din experiența proprie). Pentru a scăpa de un soldat singura soluție este să-l omori prin înfometare sau atac asupra inamicului, pierzând tot echipamentul pe care acesta îl deținea. Structurile de apărare, respectiv turnurile sunt dotate cu catapulte care consumă o piatră la fiecare foc și omoară adversarul din prima lovitură, șansa de a rata fiind zero. Pe deasupra o batalie în această variantă nu tocmai finală durează o mulțime de timp și pare cam artificială.

Revenind la partea economică, fiecare fermă care cultiva ceva se construiește ca o clădire normală, iar apoi se plantează automat în jurul ei terenul transformat în câmp de către jucător. Legăturile dintre diversele componente ale economiei sunt mult mai complicate decât la Settlers 2, existând tot felul de construcții care scot până la două produse derivate dintr-un transport inițial, acestea mergând în direcții diferite: de exemplu macelaria primește porci și scoate cârnați și piei care sunt transformate în altă parte în armuri de corp.







Resursele minerale sunt cele deja clasice : fierul, cărbunele și aurul. Munții care conțin toate acestea sunt direct vizibili pe hartă, nefiind necesară trimiterea unui geolog, care nici nu există. După o anumită perioadă de timp minele se epuizează, disparând și coloritul specific respectivului material extras. Minereul de fier și cărbunele folosește la fabricarea fierului din care se construiesc arme și armuri, iar aurul este transformat în bani și pus în cufere, care folosesc la antrenarea noilor țărani. Lemnele se obțin din pădure, care este plantată tot de tăietorul de lemne, și sunt transformate în scânduri înainte de utilizare.

Balansarea diversilor parametri care afectează procentul de materiale primite de fiecare departament al industriei se realizează într-un meniu special, și se face ca la Settlers 2 (ca de obicei).

## GRAFICA

Este prerenneruită și plină de detalii, utilizând sprite-urile pentru afișare. Terenul este 3D, fiind realizat într-un mod asemanator cu cel din Total Annihilation. Se poate observa cu ușurință ce cară fiecare om, care este situația stocurilor de materiale de bază și de produse dintr-o clădire, numărul de porci pregătiți pentru tăiere sau caii care urmează să iasă din grajduri, diferențele fiind evidențiate prin dimensiuni. În ciuda detaliilor prezente senzația generală este de șters, probabil și datorită celor 256 de culori în care este realizat jocul. Aspectul soldaților lasă și el mult de dorit, iar numărul de cadre folosit la animarea lor nu este deosebit de mare. Terenul în mod special are un aspect artificial, lucios, iar apa ar continua să fie un adevărat dezastru chiar și în lipsa crabilor (care arată ca niște jucări mecanice)

care se încapățânează să iasă din ea. Clădirile în curs de construcție apar foarte frumos, mai întâi scheletul (construit doar din lemn) și mai apoi pereții, care se ridică în permanență până la finalizare. Scenele de moarte sunt arhicunoscute, cu un fel de fantomă care se ridică din unitatea ucisă.

## SUNETELE

Așa cum bine suntem obișnuiți de la Settlers 2 sunt cele facute de clădirile din respectivul ecran, singurul lor folos fiind deranjarea jucătorului într-un mod cât mai puțin evident la prima vedere. Ca funcționalitate, zero. Soldații raportează și confirmă ca la Warcraft, dar vocile nu sunt extraordinare. Muzica este formată din MIDI-uri și track-uri audio, pe care însă nu am avut ocazia să le ascult în variantă curentă.

## AI=UL

Șochează prin modul extraordinar în care reușește să calculeze o ocolire după 4-5 secunde de la întâlnirea celor doi oameni pe o stradă. Uneori aceștia rămân și blocați, iar dacă este vorba de un constructor care lucrează la drum, moartea de inaniție nu este tocmai rară, lucru bun deoarece eliberează calea pentru cei vii. Computerul nu prea dă dovadă de agresivitate în bătălii, dar să nu uităm că este până la varianta finală. Oricum, se limitează la a-și lăsa trupele să moară de foame la marginea unei economii care funcționează ireproșabil.

Interfața jocului este

destul de interesantă, dar nu extrem de funcțională.

Este necesară apăsarea butonului drept pentru a se mișca harta. Butoanele sunt puse un pic cam alandala, iar shortcut-urile pentru comenzi (cele pe literele de la tastatură) sunt setate într-un mod cel puțin ciudat, de exemplu "s" pentru mișcare. Clădirile care nu pot fi construite sunt simbolizate prin "?" în meniul respectiv, îi există posibilitatea afișării unor statistici care cuprind numărul de con-

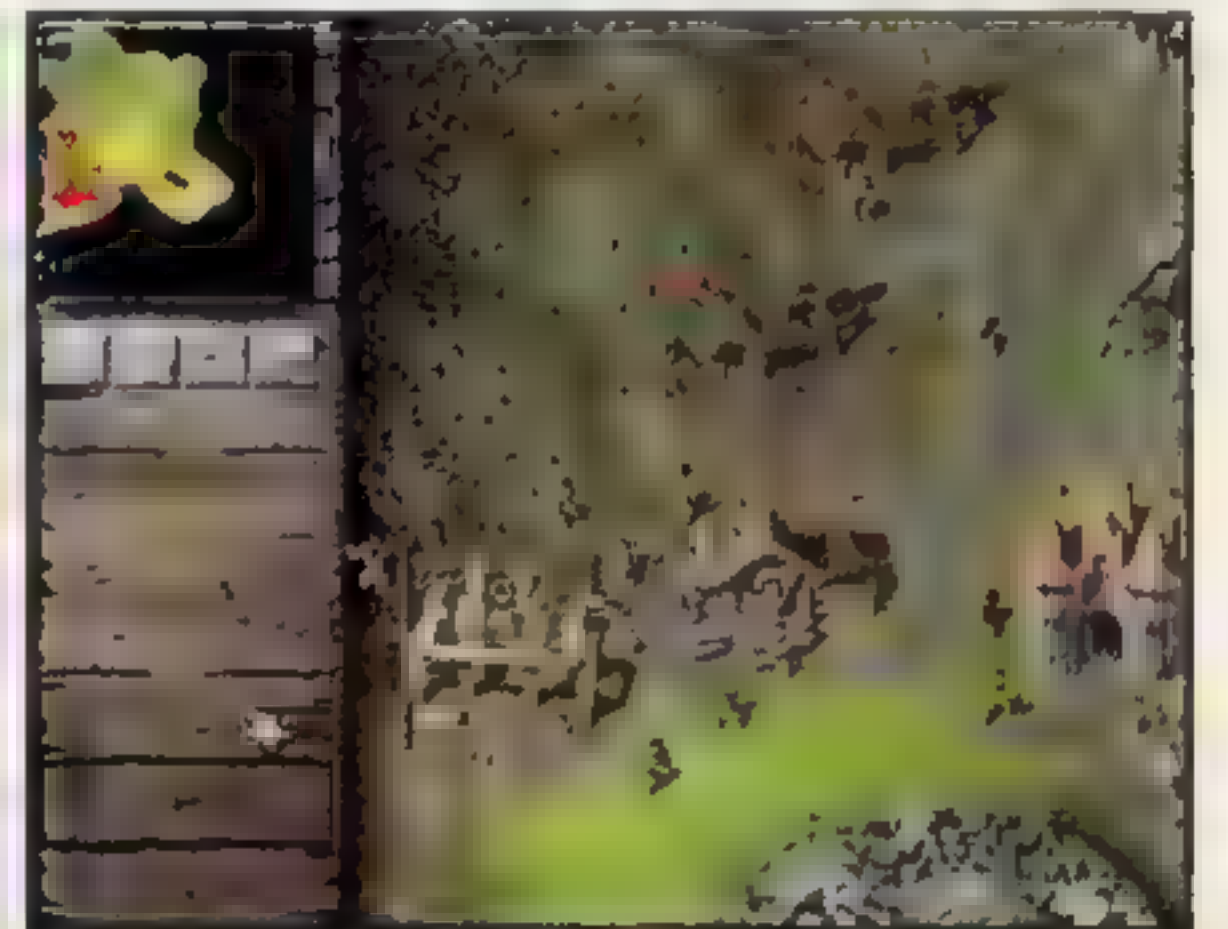
strucții și de oameni de un anumit tip, stocurile curente, etc. Jocul poate fi salvat și încărcat în orice moment, chiar destul de repede. Mesajele cu hint-uri și informații despre starea economiei apar sub forma unor pergamente în partea stângă jos a ecranului, fiind dotate cu un sistem de salturi până la clădirea sau unitatea sursă a mesajului. Lipsește un buton de setare a vitezei jocului, extrem de necesar datorită ritmului extraordinar de mare necesar construirii unei economii, care îl depășește până și pe cel de la Settlers 2.

Jocul are suport real de

multiplayer, toate protocoalele curente fiind suportate în mod direct. Knights & Merchants se poate juca în până la șase oameni pe rețea, permițând alianțe iar scopul fiind unul singur: distrugerea adversarilor. Oricum, o partidă durează întotdeauna mult timp.

Din nefericire pentru Knights & Merchants, BlueByte a anunțat de mult Settlers 3, care are cam aceleași facilități, multe puncte forte și arată mai bine decât acesta. Spre deosebire de jocul de față, Settlers 3 vine cu mai multe imperii diferite și cu corabii și bătălii navale, care aici lipsesc cu desăvârșire, singura cale de traversare a apelor fiind podul.

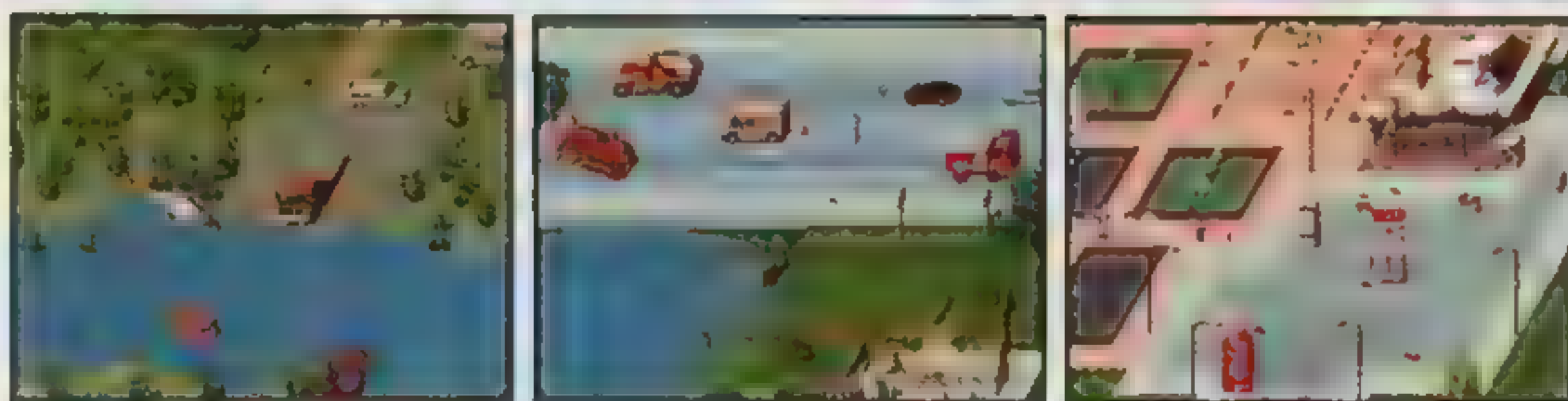
Vânătoarea este un alt domeniu "uitat" care nu oferă decât celebrii crabii amintiri, și care oricum nu pot fi prinși. Personal mă îndoiesc că Knights & Merchants se va putea ridica la nivelul Settlers 3-ului, mai ales că după circa o oră devine extrem de plicticos și neinteresant, fără noutăți și elemente care să te țină în priză, fără poveste și acțiune.





# EMERGENCY

Nu știm exact dacă ce a pățit **Dan Marina** are vreo legătură cu prezentarea jocului acesta sau pur și simplu s-a întâmplat din senin, dar cert este că de când a jucat **Emergency** dese-nează pe pereții din redacție doctori cu coarne și coadă de diavol și refuză să mai meargă în spitale

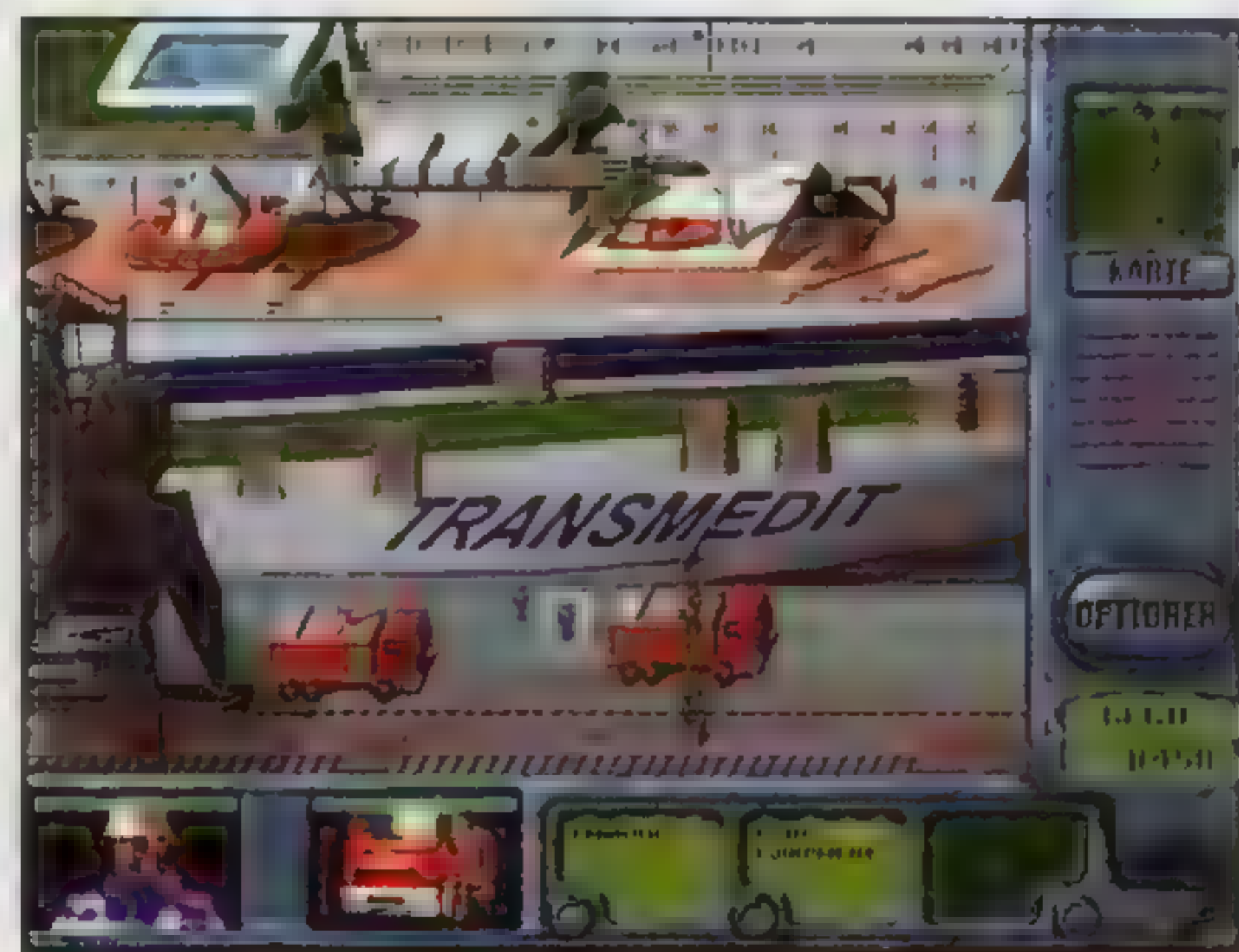


**T**ot gândindu-mă cum să fac să încep articolul de față fără să mă concentrez prea mult, ba chiar din contra, reflectând la posibilitatea de a face acest text să apară direct din starea metafizică în care se afla încă de la marile începuturi, în clasicul format de fișier, (care este după cum ne putem lesne imagina un sentiment magnetic al harddisk-ului), mi-a trecut prin minte, lăsându-mă nauc câteva clipe, că este posibil (și chiar destul de ușor) să încerc să stabilesc caracteristicile teoretice pe care trebuie să le aibă introducerea unui joc. Ei bine, în primul rând că, de când au apărut compact disk-urile, orice joc trebuie să înceapă cu un film care să-ți atragă atenția asupra situației globale careia va trebui să-ți faci față personajul pe care îl vei interpreta. De asemenea mai trebuie să existe o

poveste care să explice (dacă mai este nevoie) imaginile filmului și să îți ofere un pretext pentru ca, în calitate de jucător, să îți asumi întreaga responsabilitate cu privire la rezolvarea cu bine a întregii afaceri. Deși vom urmări această introducere o singură dată, cel mult de două ori (cu accent pe mult) importanța ei este covârșitoare pentru aproape orice tip de joc (există câteva excepții: Tetris, Chess Master xxxx, etc.). N-o să mai pierd timpul argumentând ultima frază ci te invit, draga cititorule, să ne așezăm confortabil într-un spațiu cât mai ergonomic și să urmărim cu compasiune felul în care debutează un joc care prin excelență atinge stări critice: **Emergency**.  
"Pe cerul senin-brazdat (cu pasiv-ireali noruși albi), un avion de pasageri cu patru motoare evoluează cu viteză oparent liniștită.

Treptat camera de luat vederi își modifică unghiul și altitudinea pentru a ne oferi un prim plan al unuia dintre cele patru motoare, care, contrar oricărui bune maniere începe (probabil intimidat) să scoată fum. În curând, ne mai rezistând tentației, explodează. Pe moment acest aspect nu are de ce să ne deranjeze prea mult: nu este foarte grav - un astfel de avion poate, dacă nu mai apar și alte defecțiuni neașteptate, să se mențină în aer chiar și numai cu două motoare; probabil că pasagerii nu vor mai ajunge la timp pe aeroport sau vor ateriza în alt loc decât cel prevăzut în planul inițial. Mai îngrijorătoare a fost tendința inexplicabilă a acestui aparat de a se angaja într-un picaj ce probabil vroia să imite un atac al celebrelor Stuka. Și s-a prăbușit."  
Acestui film îi urmează un scurt mesaj: "Prin ordinul

nr. 354/65 EAHQ ți se încredințează comanda echipei de intervenție (serviciul medical, poliția, pompierii etc.) din sectorul B3/H4" (până aici totul e bine, deși cam sec, mesajul sună veridic și cât se poate de real). "Dacă îți vei dovedi competența în misiunile care vor urma, aria pe care o vei controla va fi mai mare și vei primi un număr mai mare de unități." Ei bine la o astfel de continuare nu putem spune decât <Halt! că nu pricepem de loc>. Adică un mesaj care începe atât de rece și oficial, cu o economie de cuvinte care ar face de rușine orice aparat birocratic se apuca brusc să îți vorbească despre posibila avansare? Și de când numărul de mașini care participă la stingerea unui incendiu (să zicem) este determinat de cât de mult a avansat cel care este responsabil? (De fapt mesajul se referea, așa cum doar el știa și eu am aflat ulterior, la TIPURI de unități și nu la numărul lor. Oricum, întrebarea de mai sus rămâne în mare parte aceeași. Trebuie doar să schimbăm numărul cu <tipurile>). Și în fine, este oare logic ca unei anumite persoane, care se dovedește capabilă în ceea ce face, să i se ofere conducerea directă a unui sector mult



## LA OBIECT

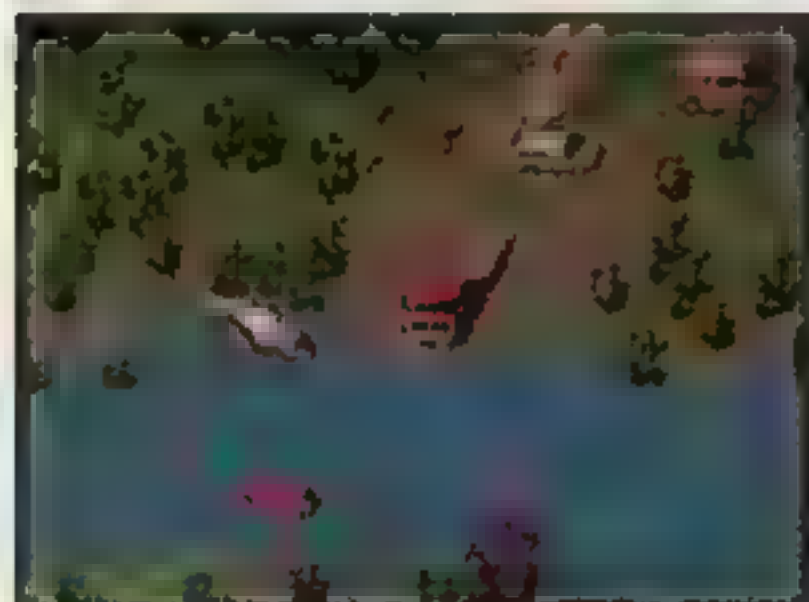
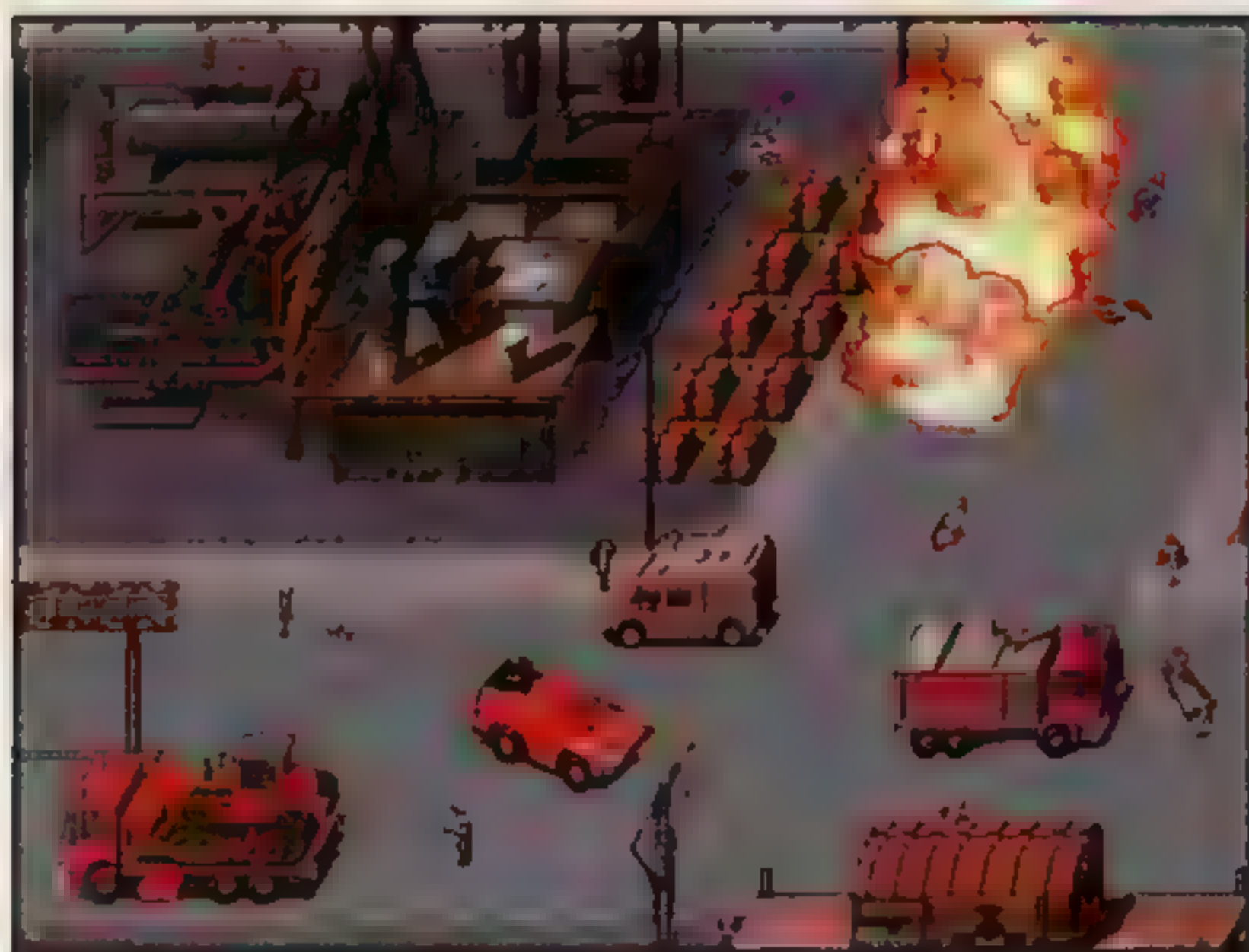
Întrucât s-ar putea ca din articol să nu reiasă prea dar, iată care este rolul unui jucător în universul **Emergency**

Având sub comanda sa un număr de vehicule foarte diversificate cuprinzând mai multe tipuri de salvări, mașini de pompieri, elicoptere, etc, el trebuie să rezolve diferite urgențe care apar în sectorul lui. Asta înseamnă salvarea oamenilor implicați în orice fel de accidente, stingerea incendiilor, preîntâmpinarea sau eliminarea blocajelor rutiere, etc. Uneori trebuie să acționeze contra cronometru, alteori rapiditatea nu are la fel de multă importanță dar în orice situație el trebuie să fie cât mai eficient. Asta înseamnă folosirea unui număr cât mai mic de unități pentru a obține rezultate cât mai bune, într-un timp cât mai scurt. Misiunile se desfășoară în regiuni diferite ale sectorului, variind de la salvări din regiuni muntoase până la accidente din centru orasului. Acesta este rolul jucătorului și de priceperea lui depinde soarta multor, virtuali, cetățeni.

mai mare? Pe măsura ce sectorul va deveni mai mare acel om va deveni din ce în ce mai ineficient. Cu aceste întrebări în minte remarcăm că introducerea jocului a luat sfârșit.

Acum trebuie să explic de ce am scris atât de mult despre introducere, de ce am irosit atâtea cuvinte criticând-o. Până la urmă, nu în asta constă jocul propriu-zis și, în plus, ea încerca să explice cât mai pe scurt care va fi evoluția jocului. Iar aceasta evoluție este specifică majorității jocurilor: în timp devii mai priceput, ai responsabilități mai mari, unități mai multe și mai complexe, dificultatea crește, etc.: și iată argumente. În primul rând, este intere-





sant de observat faptul ca desi nu poti sa stii cu siguranta cit de mult iti place un joc pina cind nu ai pierdut citeva zeci de minute incercind sa intelegi cu ce se maninca, totusi iti poti face o idee generala despre el remarcind anumite amanunte aparent lipsite de importanta. De exemplu un joc care odata lansat in executie nu gaseste CD-ul necesar in drive, iti atrage atentia cu un mesaj pe care exista numai butonul <OK> dupa care ia sfirsit, este, probabil, un program care o sa-ti dea numai dureri de cap: un joc bine facut presupune o echipa care lucreaza in detaliu si care in aceasi situatie ti-ar fi prezentat o fereastră cu butoanele <Retry>, <Cancel>, si daca era ultra atenta chiar si un buton <Help>. Aparent este illogic dar pina acum eu personal nu am gasit un contra exemplu. Si explicatia este ca o echipa ca cea care a realizat Emergency, care nu are suficient timp sau bunavointa sau pricepere pentru a da atentie unor astfel de amanunte care sunt usor de corectat va trece probabil cu vederea si alte aspecte, de data asta importante, care tin de actiunea jocului. Al doilea

motiv pentru care nu m-am grabit sa scriu despre esenta acestui joc este ca nu prea merita. Ce rost are sa citeasca cineva doua pagini pline, pline de detalii care oricum nu o sa-l ajute vreodata din cauza ca nu va fi interesat niciodata sa plateasca in valuta forte achizitionarea unui program care tinde sa primeasca o nota intre 10 si 20 (categoria "Aplicatii neexecutabile"), desigur asta daca versiunea finala nu va suferi ample modificari, in sensul ca jocul va fuziona cu Quake 3.

"Si iata, totusi, jocul." sau "Cum sa faci dintr-un subiect serios si cu potential ceva in bataie de joc".

Dupa ce primesc comanda sectorului B3/H4 (am avut chiar curiozitatea de a verifica daca nu cumva este vorba de o mutare la soh dar nu, nu are cum sa fie) nici vorba sa ma ocup de salvarea celor din avionul prabusit. Prima misiune era sa duc la spital un motociclist care tocmai avusese un accident stupid (de fapt majoritatea misiunilor au niste ipoteze cam aiurea - ex. Pom de Craciun care ia foc de la luminar : posibil desi cam banal dar faptul ca desi focul a fost

stins foarte usor a existat o victima la alt etaj este absurd). Pe harta mi-a aparut locul accidentului si cladirea in care se afla unitatile mele. Am selectat masina politiei, am selectat doi politisti, inainte ca politistii sa intre in masina i-am ordonat acesteia sa plece, daca asteptam ca cei doi sa intre in masina nu as mai fi putut sa le dau ordine la locul accidentului - un bug, nu ultimul, dar care probabil tine de versiunea beta a software-ului prezentat. In acelasi mod trimit la fata locului o salvare, masina de pompieri si niste camioane care sa remorcheze motocicleta si tractorul avariate. Peste motociclist trebuie trimis sa torn continutul unui extinc-tor din cauza ca dumnealui arde, dar de remarcat ca puteam sa-l las linistit sa arda vreo 10 minute fara ca starea sanatatii lui sa se deterioreze. Dupa asta scot doctorul din masina, stabilizez starea ranitului, altfel moare cind il transporti catre spital, dupa care il pun pe targă. Odata aceasta rapida consultatie medicala terminata, nu mai exista probleme : poti sa-l arunci de pe targă de cite ori vrei, nu va pati nimic. Introduc pacientul in salvare

si imi retrag toate unitatile de la fata locului. Misiunea ia sfirsit. Totul s-a intimplat intr-un decor tridimensional cu grafica buna si o gramada de culori. Elementele neutre ,masini, trecatori, case sunt de foarte putine feluri iar portetul tractoristului este identic cu cel al alpinistului pe care trebuie sa-l salvez in misiunea a treia doar ca sunt detaliat desenate.

#### SECVENTE:

Mai sus pomenitul alpinist este luat pe sus de un elicopter de interventie care il gasise folosind RADAR-ul (cita imaginatie!) si transportat pina pe mijlocul autostrazii. Acolo trebuia sa fie o salvare si un politist care sa opreasca traficul. Dar uitasem sa ti aduc. Așa încît, spre uimirea mea, care ma asteptam sa fiu numit prompt șef la sectorul salubritate dupa așa o greșeala, am privit cum masinile trec nepasatoare pe linga maldarul ala de carne sîngerînda. Am rectificat greșeala și am terminat misiunea cu un scor de 64%.

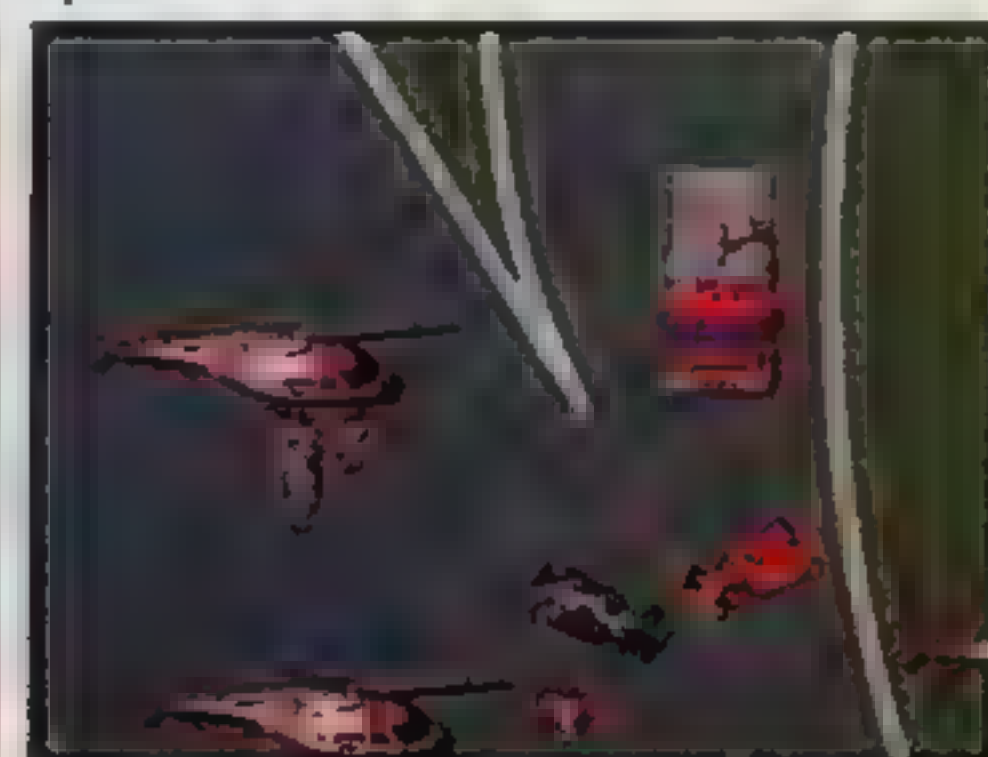
Între prima misiune și a doua. Ecran negru. Cd-Rom-ul clipește din butonul <Busy> de vreo 10 minute și nu se intimpla nimic. Enervat apăs

Ctrl+Alt+Del. Nimic. Alt+Tab. Ha. Butonul <Reset>. Ha, ha. Un om civilizat trebuie sa învețe cînd este cazul sa stinga calculatorul ca sa nu fie tentat sa provoace un scurtcircuit în rețeaua urbana.

#### MISIUNEA PATRU

Echipa de interventie trebuie sa vina cu pompieri care sa curețe contra cronometru o pista de Formula 1 din cauza ca Start-ul nu poate fi amînat sub nici o formă. O pista presupus privata! Daca știam ca pot chema pompieri aflați în exercitiul funcțiunii, în slujba statului, să-mi curețe curtea blocului de cauciucuri vechi și gunoaie și asta într-un sfert de ora pentru ca dupa aia ies cu tricicleta la plimbare și vreau sa fie totul curat, o faceam de mult.

Daca voi mai adauga la acestea și informații cu privire la dificultatea de a controla unitățile cu mouse-ul, va deveni evident de ce Emergency nu este un joc pe care să il pot recomanda cititorilor, cel puțin la ora actuală. Cine știe însă ce pregatesc producătorii pentru versiunea finala? Oricum, primul lucru care ar trebui schimbat este jocul.





# FINAL FANTASY 7



Shinra - un zeu în permanență încins



Un pic de relaxare pentru eroii



Air Jordan revine în forță



Reno Raines în acțiune

Deși aparent diferiți, la concursul "Găsiți asemănări și deosebiri între personajul principal al jocului și autorul articolului Camil Perian s-a găsit o singură deosebire: sabia dar în schimb o groază de asemănări: înălțimea, mâinile fără degete, corpul diform, părul vîlvoi... hei!! Nu exagerați... în fond sunt editorul revistei!



Bărbuță își pune la cale lovitura sa de calitate



Pierdut într-un sat japonez și prin tone de orez

Opinia generală spune că unul dintre tipurile de jocuri care într-o vreme crea furori în rîndul nostru este pe moarte. Devenit parca prea lipsit de acțiune, prea înecat în puzzle-uri care necesită fie ore de gîndire fie decizii banale sau acțiuni stupide, stilul adventure pur a început să se îndrepte cu pași mici, dar siguri, spre o gaură neagră din care probabil nu va mai ieși mult timp de acum înainte.

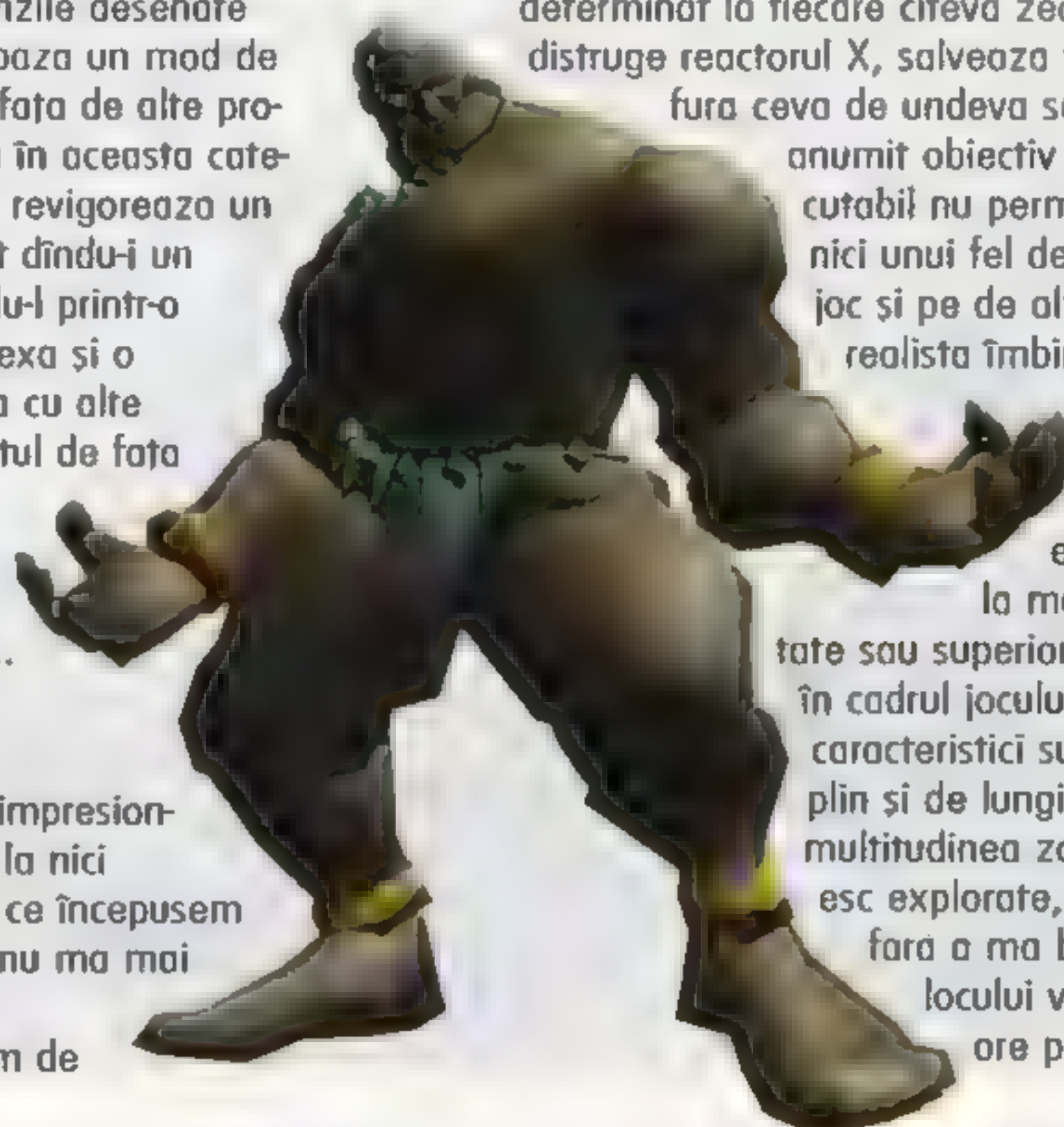
Pornind însă dintr-un loc pe cît de deosebit, pe atît de original, benzile desenate japoneze, și avînd la bază un mod de realizare cu totul nou față de alte producții care s-ar încadra în această categorie, Final Fantasy 7 revigorează un gen care pare pierdut dîndu-i un nou elan și prezentîndu-l printr-o abordare nouă, complexă și o îmbinare foarte reușită cu alte genuri care în momentul de față au o mare priză la jucători. Ceea ce însă el are cum puțină producții au avut este..

## ICELE CEU

Primul lucru care m-a impresionat la Final Fantasy 7, la nici jumătate de oră după ce începusem să-l joc este faptul că nu mai puteam ridica de la calculator. Dacă extrem de

atractiv este un termen maxim, cu siguranță pentru acest joc trebuie găsită alta descriere deoarece modul în care Final Fantasy 7 te atrage în lumea sa necunoscută și te îndemna să-l explorezi este cu siguranță o premieră, o chemare nelansată de nici o altă producție pînă acum. Din punctul meu de vedere, această atractivitate foarte mare este dată de două caracteristici majore ale jocului: pe de o parte realizarea acțiunii avînd la bază un obiectiv clar determinat la fiecare cîteva zeci de minute, gen distruge reactorul X, salvează fata capturată, fura ceva de undeva sau apara un

anumit obiectiv ceea ce indiscutabil nu permite așternerea nici unui fel de monotonie în joc și pe de altă parte o foarte realistă îmbinare de genuri și idei, adventure, puzzle și RPG nici una dintre ele nedusă însă la maxim ca dificultate sau superioritate ca prezență în cadrul jocului. Aceste două caracteristici sunt susținute din plin și de lungimea jocului și multitudinea zonelor ce trebuie explorate, mie luîndu-mi fără a mă bloca sau a sta locului vreo clipă peste 8 ore pentru a ieși din







orașul în care jocul te plasează la început și peste 20 de ore să termin primul, dintre cele 3 cd-uri. Fanii seriei din care acest joc face parte se vor simți cu totul străini când vor aborda Final Fantasy 7. Fata de părțile anterioare ale jocului, nu se păstrează asemănări, fiind o producție cu totul nouă, atât ca abordare grafică cât și ca poveste. Subiectul este simplu și pe undeva poate fi considerat chiar clasic pentru poveștile în care binele înfruntă răul. O planetă, două grupuri se înfruntă, unul pentru stăpânirea și exploatarea ei, Soldier, altul pentru a o apăra, Avalanche. Tu ești Cloud Strike, eroul care ajunge din greșeală în tabăra celor buni și sfârșește prin a-i conduce spre victorie. Totul este simplu, clar și constituie o schemă pe bază careia se dezvoltă o întreagă aventură cu un subiect excelent și o realizare desăvârșită.

Cum am mai spus, cheia acestui joc este că are o foarte mare variație ceea ce nu îți va permite nici o clipă să te plictisești. Astfel, componentele

principale care alcătuiesc întregul sunt partea de adventure, cea de luptă și excelentele puzzle-uri și jocuri arcade la care ai ocazia să participi. Acestea din urmă sunt excelent implementate și logice ca apariție în cadrul firului epic, cum ar fi de exemplu necesitatea manevrării unei motociclete într-o luptă gen Full Throttle pentru a proteja mașina prietenilor tăi în încercarea lor de a evada.

Totul pornește ca un adventure în care tu alături de Barret Wallace și trei prieteni ai săi ai misiunea de arunca în aer unul dintre multe reactoare pe care Shira, leader-ul Soldier le-a construit pentru a extrage substanța care devenise necesară vieții odată cu dominația lor: Mako. Vorbesti cu personajele, intrii în contact cu toți cei ce te înconjoară și aflii indicii. Este acea atmosferă clasică de adventure,

netulburată dar din păcate foarte liniară, de fiecare dată deciziile luate urmând a avea același efect, indiferent de ce spui tu de fapt. Va deveni familiare momente ca: "Vrei să te ajut?" la care răspunsul afirmativ va duce la ajutarea ta, în timp ce cel negativ va genera o replică în genul "Chiar că nu vrei să te umilești, eu îți dovedesc marimă și te ajut" care din păcate vor face deciziile viitoare prea ușor de luat știind

practic că nu au nici o implicație majoră la nivelul jocului. De altfel, această parte de adventure nu este prea dezvoltată ca dificultate sau complexitate, elementul de susținere fiind povestea și nicidecum modul în care tu te porți ca personaj. Pe parcurs, deasemenea indiferent de ce crezi tu despre asta, ți se vor alătura noi și noi prieteni, cu toții dorind înlăturarea conducătorilor planetei. Numărul lor crescând va



Întîl este atacat unul cu blo

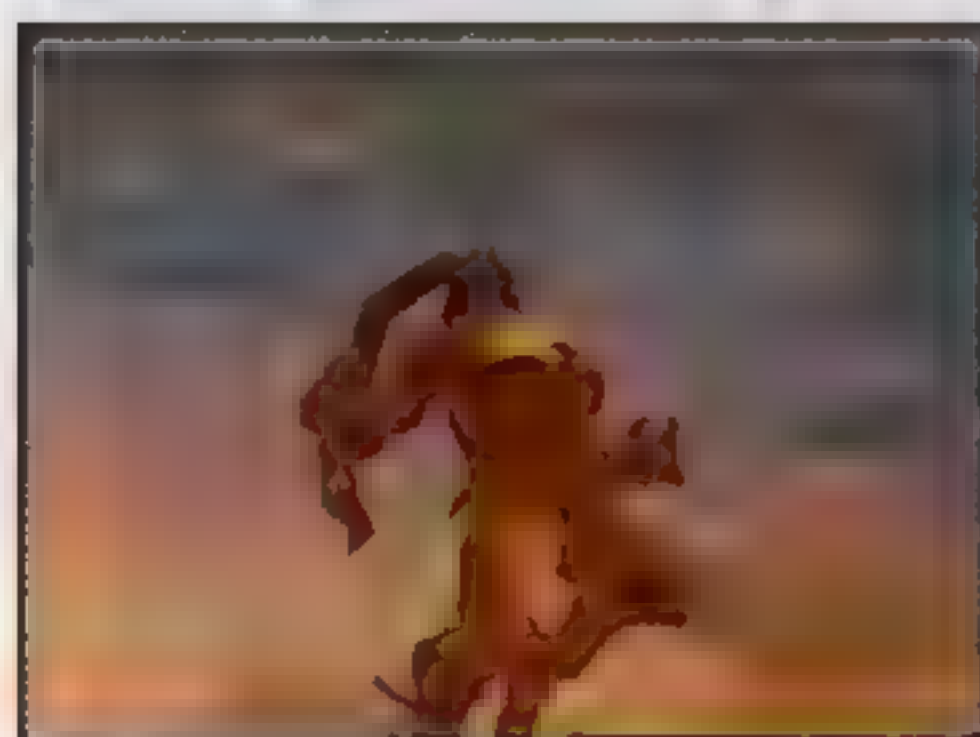


...și apoi altul cu foc



Am câștigat cursa de chocobol! Viva la musical!

## ZEII PRINTRE NOI



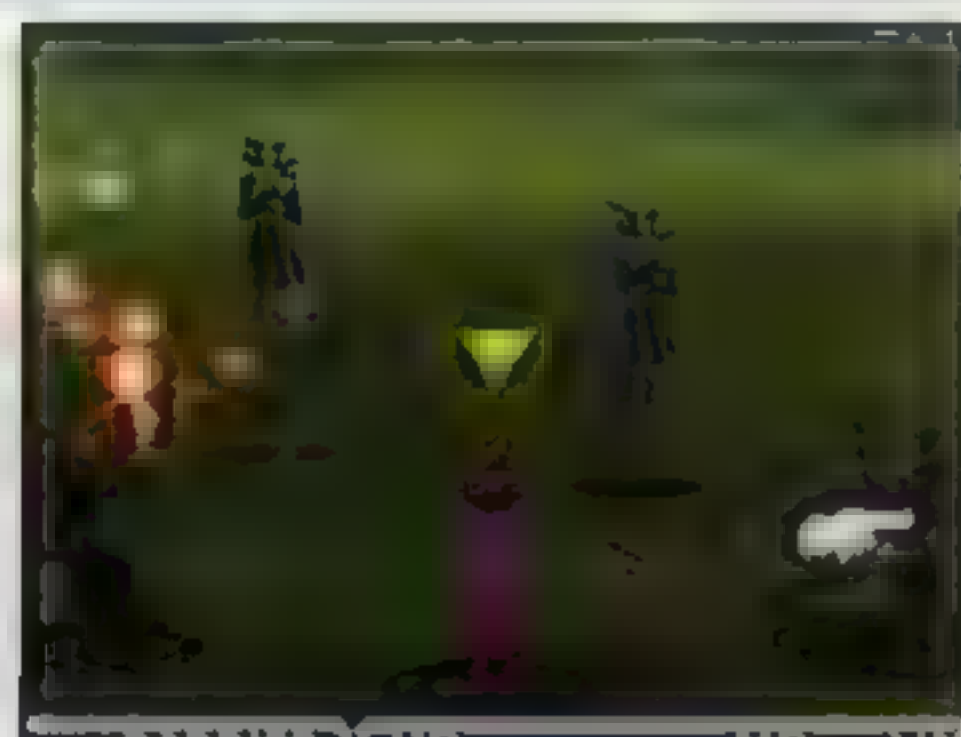
Ifrit este marele zeu al focului. El își trece cumva prin gură tone de foc pe care le scuipă la inamici



Asemănător cu un pui gigantic acest animal frumos vine cu viteză și bușește bine adversarii



Shiva, venită direct din Mortal Kombat execută mișcarea "hai la frigider" oricui îi este prea cald



De multe ori te vor ataca cirede de inamici spectaculoși. Aici au apărut însă numai 2.





O mega lovitură definită prin spectaculozitate și eficiență

deveni foarte clara imposibilitatea circularii în grupuri largi astfel că se vor forma mici "party-uri" de maximum 3 persoane care deși merg și se luptă separat pot comunica sau schimba obiecte între ele.

Atmosfera este clasică și liniștită și începe să devină clar că totul se îndreaptă spre ceva ce am mai văzut, până când în fața ți apar doi monștri și se ajunge la confruntare. Senzația de adventure se pierde, iar tipul unui joc RPG în care stai fața în fața cu un monstru și te lupti cu el pe turn-uri, folosind lovituri speciale, vraji sau chemând monștri ți rasare în fața. Este un total nou aspect al jocului care la începutul questului va pipera foarte bine lungile tale calatorii terestre ajungând ca spre finalul sau să capete un rol mult mai important, realmente decisiv. Aspectul extern, cel mai deranjant legat de lupte este că tu nu poți să le provoci. Linearitatea excesivă, generată de recrearea cu exactitate a acțiunii din benzile desenate va fi evidentă ținând cont că ți vei folosi puterile numai dacă ești atacat neavând posibilitatea de a provoca pe cineva la o trîntă mai mult sau mai puțin dreaptă. Legat însă efectiv de momentul în care unul da în altul, consider că este cel mai reușit mod de înfruntare, începînd cu aspectul grafic și terminînd cu cel al spectaculozității armelor folosite pe care l-am văzut în orice joc de acest tip.

Successiunea loviturilor se realizează într-un fel de semi-real-time sau semi-turn-based, cum doriți, în sensul în care fiecare luptător, în funcție de caracteristicile sale, are un anumit timp între execuția loviturilor. Astfel, între oponenți egali din acest punct de vedere lupta va fi ca și pe turn-uri, în timp ce însă ea îți va favoriza pe cei mai puternici ce vor

putea uneori să lovească de două ori în timpul în care inamicul lovește o singură dată. Oricum, indiferent de cine lovește iese mereu în evidență excelentul aspect

grafic al luptei, dominat de explozii luminoase și traznete fulgeratoare.

#### ALTE CAPTIVANTE

Va voi scuti de subtilități inutile care ar trebui să scoată în evidență mai mică importanța a graficii și sunetului într-un joc, și voi trece direct la concluzia acestei presupuse demonstrații spunînd că aceste două capitole sunt deosebite în FF7 de cum tot ce am văzut pînă acum.

Să luăm în prima instanță grafica. După cum ați putut observa, decupajele de pe aceste pagini nu reprezintă nici pe departe artwork-uri sau render-uri. Ele sunt chiar personajele principale, așa cum apar ele în joc. Cu toții au aspect de copii și sunt desprinși parca din desenele animate cu Sandy Bell (cea cu picioare de otel). Deși poate pare frustrantă inițial, mulți ochind în general realismul care în acest caz s-ar fi materializat macar în aspectul personajelor, acesta abordare se va dovedi foarte originală și captivantă pe parcursul jocului. Acest ciudat aspect al actorilor principali este dublat de cel al monștrilor, de multe ori întruchipați sub forme de case fantastice, hoți cu un look foarte original și nu în ultimul rînd balauri a căror prezență susține pe deplin numele jocului.

Indiferent însă de cîte ori îți vei înfrunta pe acești simpatici inamici vei avea plăcerea



să constăți o foarte mare varietate a terenului pe care lupta se desfășoară existînd practic sute de locații distincte.

Ele vor fi de fiecare dată în ton cu peisajul exterior, deci dacă te plimbi pe malul mării cînd ești atacat decorul luptei va fi corespunzător, la fel fiind și în cadrul orașelor, vailor, munților sau a oricărei locații, chit că nu vei trece decît o dată în joc prin ea.

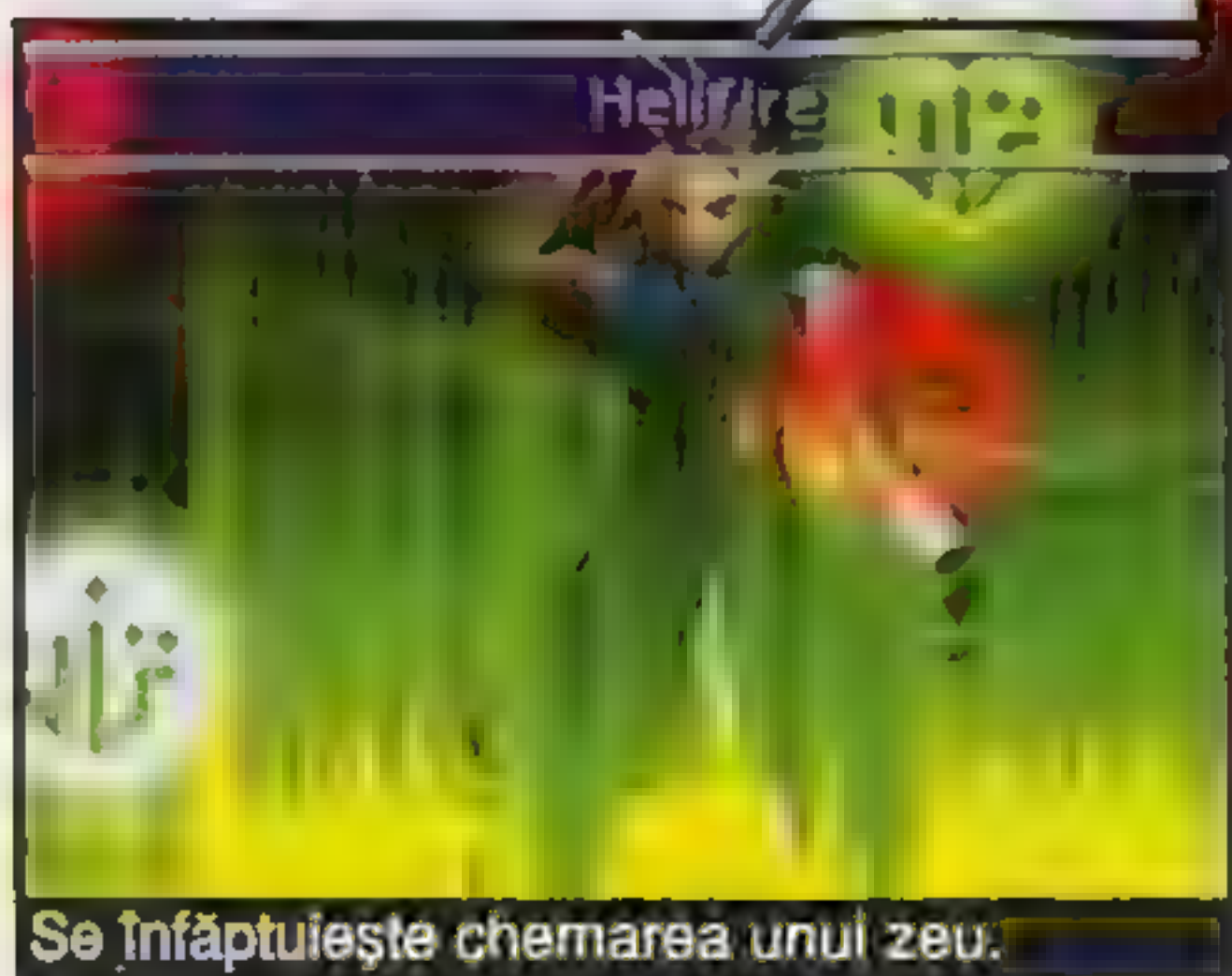
Sunetul pe de altă parte, este un element care la acest joc ar putea fi acuzat. Înainte însă de a-l persecuta, trebuie observată și clar înțeleasă decizia producătorilor: sacrificarea vocilor și a muzicii pentru gameplay. Joci de două ori mai mult dar auzi de tot altceva mai puțin. Din punctul meu de vedere este o decizie înțeleaptă pe care eu nu pot decît să o apreciez. Cu toate acestea lipsa cu desăvîrșire a vocilor dublată de o muzică repetitivă ar putea degenera într-un sentiment de enervare pentru mulți gameri. Ce este însă surprinzător este că atractivitatea acțiunii, dialogurile foarte scurte care necesită o foarte scurtă citire și sunetele bine balansate în funcție de evoluția jocului te vor face să nu simți lipsele mai sus menționate. Cum am mai spus acesta devine însă un element subiectiv pe care îl puteți aprecia cum doriți.

Final Fantasy 7 apare ca un excelent joc al anului '98. Îmbinînd o mulțime de genuri, deși într-un mod simplist, preluînd părțile esențiale însă într-o manieră accesibilă pentru jucătorul obișnuit, el constituie acel tip de quest pe care mulți îl așteptam, care aduce o revigorare evidentă și o abordare nouă unui gen pe cale de dispariție.

## PE SCURT

92

Grafică:	92	• Minim
Sunet:	68	• Procesor: P166
Muzică:	80	• Memorie: 16 Mb
Atractivitate:	95	• Harddisk: 400 Mb
Dificultate:	72	• Video: 4 Mb Vram
PRO: Poveste interesantă, te atrage, more fight less talk, arată bine și durează foarte mult		• CD-Rom: 4X
CONTRA: Complet linear, dificultate redusă, jucătorii experimentați s-ar putea plictisi, fără voci		• Optm
		• Procesor: P200
		• Memorie: 32 Mb
		• Harddisk: 400 Mb
		• Video: 3Dfx
		• CD-Rom: 8X



Se înfăptuiește chemarea unui zeu.

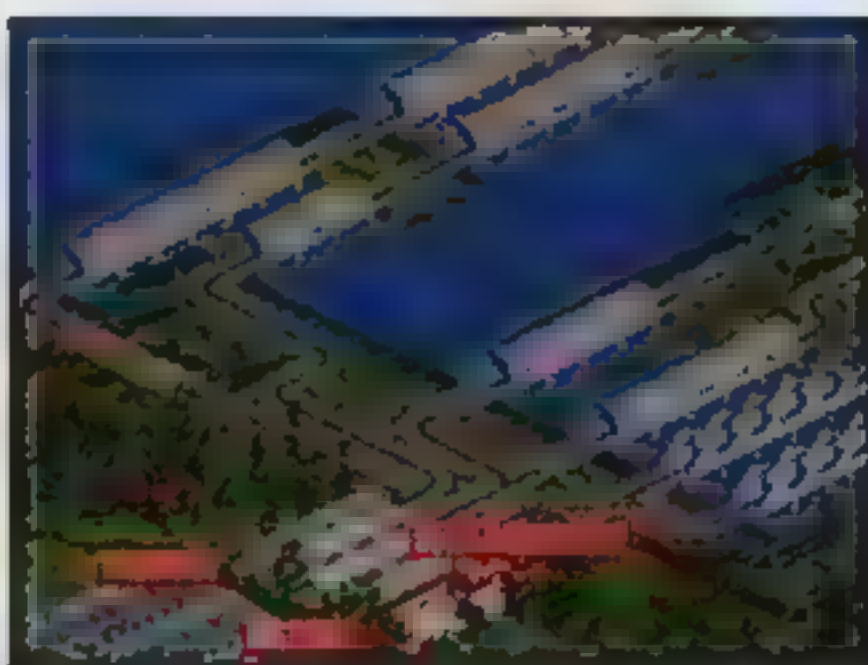
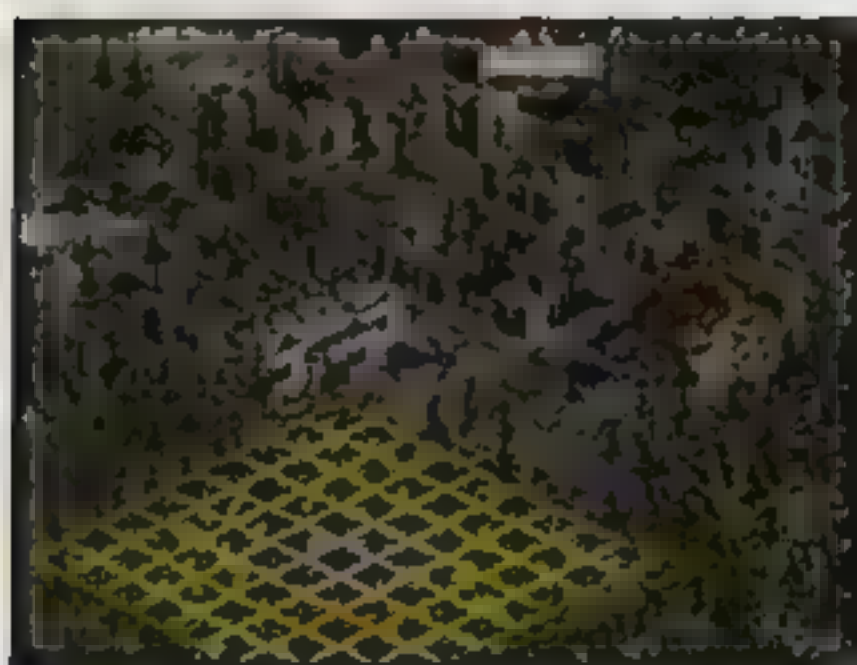


Cu toți ne întoarcem la origini ca și eroul...



# INDUSTRY GIANT

De multe ori ți se întâmplă, sau i se întâmplă cuiva apropiat ceea ce nu ți dorești. Părinții lui Dan Antonescu aveau mereu vise cu buticari și măcelari. Vă dați seama care-i meseria lui...



U-ati plictisit sa va fugariti prietenii pe retea cu un BFG în mână? Credeți că tipetele disperate ale pietonilor stâlciți sub roțile mașinii nu vă mai gâdila placut urechile? Vreți să vă faceți mână și să vedeți ce înseamnă de fapt să conduci o afacere? Doriți să vă impresionați parinții arătându-le că nu aveți pe hard numai "jocurile alea tâmpite cu care vă pierdeți timpul"? Ei bine, este timpul să puneți mână pe Industry Giant și să lăsați dolarii să vă inunde conturile din banci!

## UN MANAGER, DOI MANAGERI...

Industry Giant este o simulare managerială în timp real în care trebuie să produci, să distribuie și să vinzi bunuri de larg consum. Suna cam ca la școală, nu?

Aflându-te în pielea unui manager al unei simple companii dispui de cel mult 100 de ani (probabil că la cei de la I-Magic speranța de viață este "nițel" mai ridicată față de a noastră, cei din estul Europei) în încercarea de a convinge Consiliul Director că experiența ta managerială te face demn de a ocupa o poziție cât mai înaltă în cadrul firmei.

Și dacă credeți că este ușor să câștigați cele 75% din voturi

pentru a deveni mare și tare atunci vă invit să setați dificultatea pe normal, să vă alegeți doi, trei adversari și să-i dați bataie... iar eu promit să vă aduc peste câteva zile o cutie mare cu antinevralgice pentru a vă potoli groaznicele dureri de cap ce o să vă bântuie.

## SA NE JUCAM, SA NE UITAM.

Instalarea este ușoară și decurge fără nici o un fel probleme, cerințele de sistem ale jocului nefiind nici pe departe ridicate. Deși SVGA și având rezoluții mari și oferind o perspectivă izometrică asupra acțiunii, neavând nimic de-a face cu 3D-ul pe care-l vedem lipit de aproape toate jocurile aparute în ultima vreme, grafica din Industry Giant se situează în limitele acceptabilului.

Și totuși, acest lucru nu deranjează, scopul celor de la I-Magic nefiind acela de a ne lăsa cu gura cascata în fața unei grafici de senzație ci acela de a ne arunca în flăcări puținii neuroni rămași în viața după trei ani de Quake.

Sunetul nu este nici el extraordinar, dar își îndeplinește cu brio misiunea, contribuind cu brio la realizarea feelingului necesar.

Și, ca și cum ceea ce ne-au oferit până acum cei de la I-Magic nu ar fi fost îndeajuns, pe CD-ul cu jocul se mai afla și un editor deosebit de eficient și ușor de folosit pentru a ne crea propriile noastre cosmaruri economice!

## ECOMIE DE PIAȚĂ

Pentru a atinge scopul final trebuie să parcurgi mai multe etape ("mai ușoare" la început), jocul oferindu-ți trei nivele de dificultate în funcție de care ți se cere un anumit profit pe care trebuie să-l obții pentru a trece la etapa următoare și se acorda un anumit interval de timp, în care să realizezi profitul cerut. Și bineînțeles că felul în care reacționează oponentii din joc, Industry Giant punându-ți generos la dispoziție un număr de cinci adversari, care de care mai agresiv sau mai conservator, după puteri, depinde și el de nivelul de dificultate ales.

Cum timpul este un factor important într-o strategie în timp real, Industry Giant nu se lasă mai prejos de alte RTS-uri, lăsându-te să te delectezi pe o perioadă de 100 de ani, mai bine zis între 1960 și 2060. Așa că tehnologia avansează și îți uzează moral utilajele și mijloacele de transport achiziționate la prețuri odată considerate fabuloase. Iar dacă nu le înlocuiești la timp, risți să te trezești că ai devenit un fel de a treia roată la căruța în companie, singura soluție rămânând să-ți pui singur pistolul la tâmplă, să apeși pe trăgaci și să vezi ce se întâmplă mai departe...

## TEORIA BAT-O UȘOR

Dacă dorești cu tot dinadinsul să eviți să ajungi în situația de mai sus (deși se pare că cei de la I-Magic și-au dat toată silința să te facă să pui mână pe pistol), ca manager al unei companii în expansiune ce te află trebuie să-ți



alegi și să-ți consolidezi poziția pe piețele de desfacere. Marfurile pe

care le vei vinde în magazine vor trebui mai întâi să fie produse în fabrici, folosind materiale provenite din industria locală.

Va trebui să-ți concepi și să-ți construiești propria infrastructură de transport cu ajutorul căreia îți vei aproviziona fabricile cu materiale din industria locală și cu care vei transporta pe piață bunurile finite. Pentru a-ți menține ritmul de creștere al producției trebuie să-ți promovezi produsele cu ajutorul publicității și al unor prețuri competitive. Baza de consum o vei dezvolta prin construirea de facilități publice ce vor atrage populația la orașe.

În timp ce-ți dezvolti afacerea nu uita că și adversarii tăi fac același lucru, ei îți vor invada piețele de desfacere și vor încerca să atragă consumatorii spre produsele lor. Atingerea scopului final înseamnă să ocupi pozițiile cheie pe piață, să ai o producție eficientă și să-ți dirijezi cu grija expansiunea. Dacă vei reuși să-ți menții în echilibru producția, distribuția, vânzarea și publicitatea în timp ce-ți consolidezi afacerea, îți dezvolti liniile de producție și îți lărgi piețele de desfacere atunci vei deveni cu adevărat un Gigant al Industriei.

## MAGNA CUM LAUDAE

Despre un joc atât de complex cum este cel realizat de Interactive Magic ar mai fi mult prea multe de spus pentru a le putea cuprinde pe toate într-un astfel de articol. Cine vrea să afle mai multe să dea la ASE. Personal cred că varianta Industry Giant este mult mai atractivă.

Fiind o combinație fericită de Transport Tycoon și Capitalism, Industry Giant promite să facă parte din gama celor mai bune strategii aparute în acest an. Cei de la I-Magic s-au concentrat în mod serios asupra AI-ului adversarilor, a complexității și realismului jocului, reușind să creeze o capodoperă ce va da multe batai de cap amatorilor de strategii manageriale.



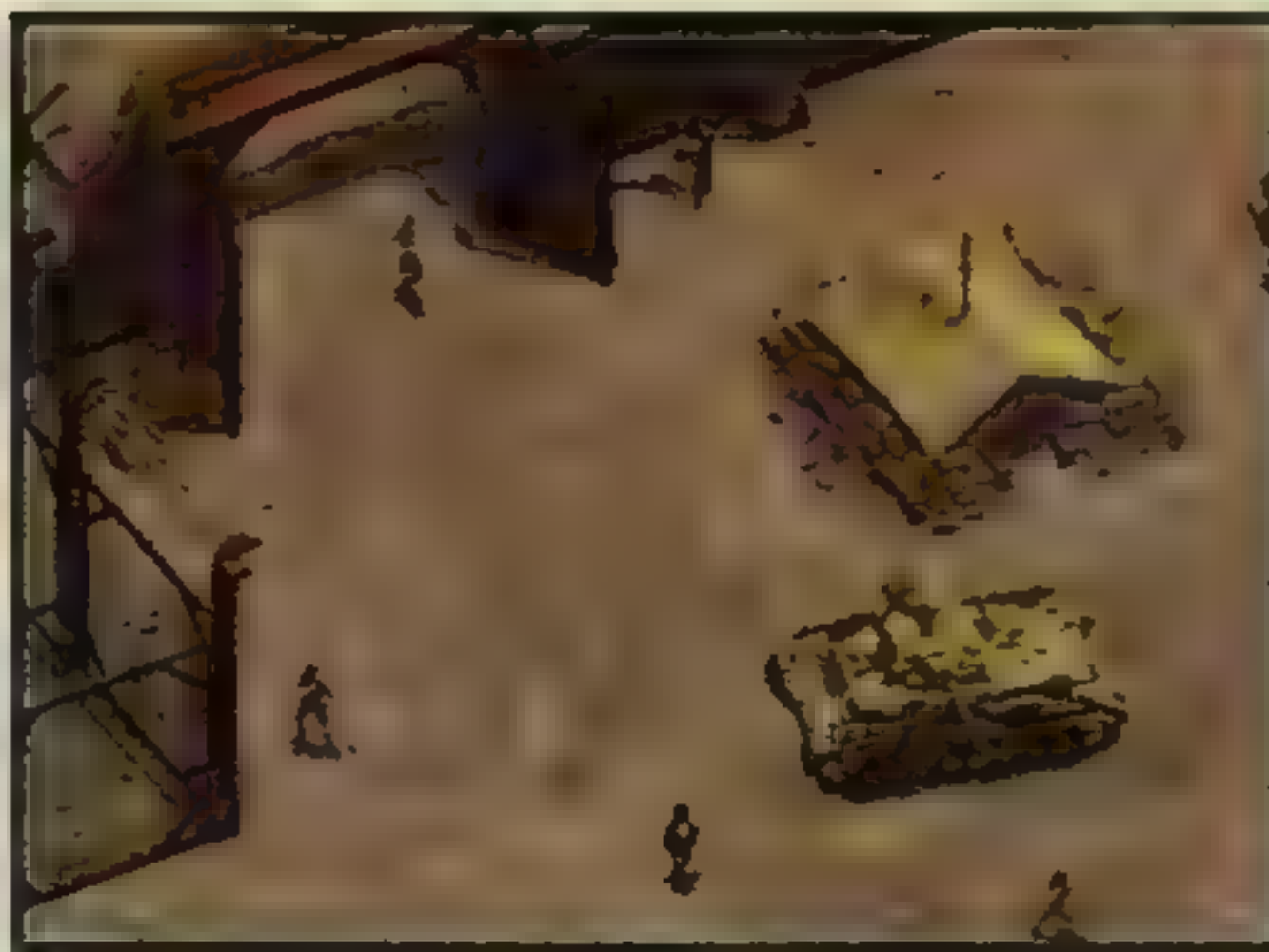
## PE SCURT

Grafică:	79	• Minim
Sunet:	75	• Procesor: P90
Muzică:	79	• Memorie: 16 Mb
Atractivitate:	75	• Sunet: Orice placă
Dificultate:	73	• Video: SVGA
		• CD-Rom: 4X
		• Optim
		• Procesor: P120
		• Memorie: 32 Mb
		• Sunet: Orice placă
		• Video: SVGA
		• CD-Rom: 8X

**PRO:** AI reușit, te atrage fiind foarte "involving". Competiție puternică

**CONTRA:** Cam îmbină elemente din alte jocuri dovedindu-se destul de neoriginal





# COMMANDOS

## Behind Enemy Lines

**Dan Dimitrescu era tare fricos. Ultima dată cînd a văzut un șoarece a încercat să se ascundă în spatele liniilor inamice. Surpriza a venit din partea comandantilor care l-au prins, i-au pus o mîină pe gură și harșt, i-au tăiat beregata**

aceștia în dotare. Dacă asta a fost dorința realizatorilor, noi trebuie să ne mulțumim cu ea. Personal însă aș fi preferat poate o abordare mai liberă, dar trebuie să recunosc că scenariile misiunilor sunt destul de bine realizate și de ceea ce ai nevoie nu duci lipsă.

**D**e abia apărut pe piață, Commandos s-a dovedit deja un succes remarcabil în rîndul gamer-ilor. Personal, pot chiar să afirm că nu am văzut persoana careia să-i displacă acest joc. Din anumite puncte de vedere însă, jocul este o reușită dar nu chiar fără defecte și sper că într-o eventuală continuare vom vedea anumite lucruri remediate.

### REALITATE SAU FICTIUNE?

De la început trebuie înțeles că BEL nu se vrea un joc realist, ceva macar la nivelul lui Spec Ops. Sigur, în mare acțiunea se încadrează într-un context istoric, și sunt reprezentate multe elemente familiare pentru pasionații de istoria celui de-al doilea război mondial, dar jocul își creează propria sa realitate.

Cele 20 de misiuni sunt foarte reușite și interesante din punct de vedere al poveștii. Cei

de la Pyro s-au inspirat pentru scenariu dintr-o sumedenie de cărți și filme de război celebre, astfel încît cunoscătorii vor recunoaște cu siguranță diferite clișee. Acest lucru trebuie însă privit în mod pozitiv, pentru că fiecare misiune este o aventură extraordinară.

Cît de apropiate de misiunile reale ale trupelor de commando britanice sunt ele, nu aș putea spune. Există însă acele momente cheie ale războiului care pot fi întâlnite și aici, deși mă îndoiesc că în realitate aliații ar fi avut șanse așa cum sunt reprezentate multe din misiuni.

### TACTICI ÎN TIMP REAL

Abordarea acțiunii este făcută într-un mod destul de original, pe care nu degeaba realizatorii îl categorisesc ca un nou gen (real time tactics). Commandos este în principal un hibrid de acțiune-tactică care în mare poate fi

asemănat cu Syndicate, dar partea de acțiune nu este atît de fluidă ca în acesta. Pe de altă parte, este posibil ca ceea ce presupune partea de "gîndire" a jocului să nu fie definit corect ca tactică.

### ECHIPA DE SOC

Trupa ta de commando este compusă din șase mari viteji, (vezi casuța alăturată) dintre care cel puțin 2 îți vor fi repartizați în fiecare misiune. Fiecare membru al echipei are anumite calități, abilități și obiecte în dotare dar din păcate ei sunt mult prea specializați. Spre exemplu, nu am înțeles de ce șoferul este singurul în stare să folosească o armă de cîmp (cu alte cuvinte orice altă armă decît cea din dotare). Chiar în manualul jocului și în introducere se spune clar că acești soldați erau antrenați în folosirea oricărei arme, lucru foarte normal de altfel. De asemenea, numai bereta și spionul pot căra cadavre, numai bereta și marine-ul pot folosi cușite, etc.

Privind însă altfel problema, o mare parte din farmecul jocului vine totuși din această necesitate de a avea omul potrivit, în locul potrivit, la momentul potrivit, ca într-un joc de șah.

Din păcate nu poți să îți alegi ce oameni să iei în ce misiune sau ce să aiba



- 1 Marine și Green Beret își fac loc cu armele, neputînd fi auziți
- 2 Spionul subtilizează uniformă germană așezată convenabil în
- 3 Beneficiind de acoperirea oferită de spion, genistul recuperează
- 4 Pentru a crea o diversivne, genistul aruncă în aer garnizoana clădirea alăturată
- 5 Moment în care șoferul va profita de panica creată (toți nemii dirijînd) pentru a prelua conducerea unui blindat ușor aliați care nemții ce se întorc din pelerinaj vor muri toți în mod pa-
- 6 Între timp, GB și cu M au ajuns la chei și fură o barcă necesară joncțiunea cu restul trupei.
- 7 Focuri de artificii, etc...



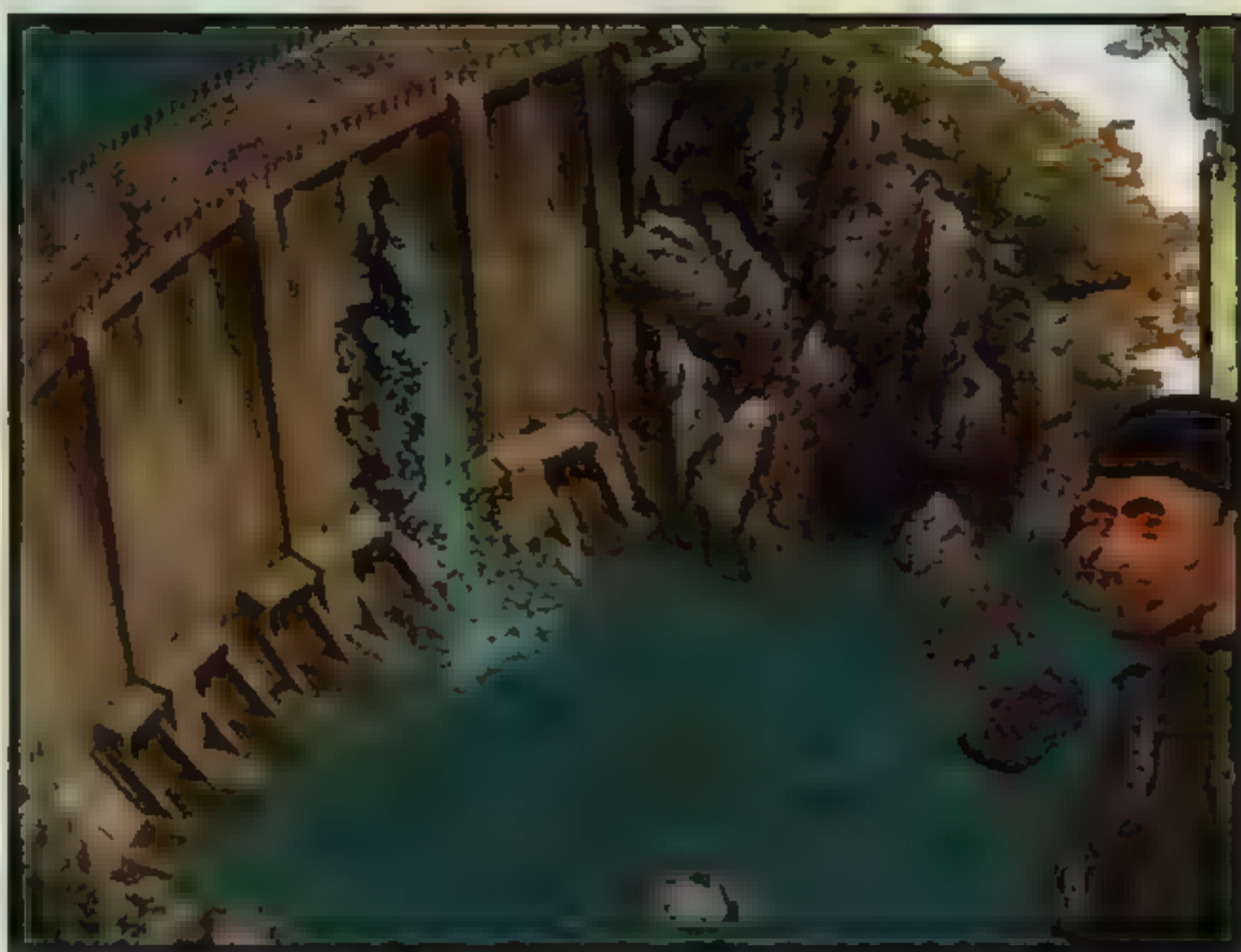


Practic în fiecare misiune oamenii tăi sunt puși într-o anumită situație la început, din care trebuie să iasă pentru a îndeplini misiunea. Se poate chiar întâmpla ca ei să fie despartți și multe din obiectele necesare să fi fost parașutate în cu totul altă parte a hărții respective, deci trebuie să recuperezi.

## TACTICI

Un lucru foarte important care face un joc reușit din Commandos este modul în care acționează trupele inamice. În general ai de-a face cu un anumit număr de santinele fixe, santinele aflate în patrulare pe un traseu scurt și patrula care efectuează trasee mai lungi.

Fiecare soldat are un câmp vizual limitat, de forma conică, dar acesta nu este fix. În timp ce îți vede de treaba, el va "baleia" în sfînga și în dreapta. Din fericire, poți examina câmpul vizual al fiecărui soldat în parte, pentru a alege o abordare cât mai bună a zonei. Cum inamicii nu sunt prea proști, ei se acoperă unul pe altul,



asa că dacă vrei să faci o treaba bună este bine să îți planuiești atacul cu foarte mare grija. Fiecare inamic reacționează destul de inteligent la ceea ce vede și aude. Dacă spre exemplu vede niște urme pe zapada, se va lua după ele iar dacă la capatul acestor urme va da de tine sau eventual de un cadavru, poate să cheme ajutoare din apropiere, să te vindeze sau să încerce să dea alarma. Din fericire, nu întotdeauna poate da alarma pe loc și este posibil să scapi de nepoftiți folosind artileria din dotare.

Un compromis făcut pentru jucabilitate este faptul că inamicii nu sesizează dispariția santinelor din jur. Spre exemplu, curățînd cu grija santinela după cadavrele în locuri greu accesibile am reușit să eliminăm întreaga apărare a unei baze de tancuri, exceptînd o patrula de trei oameni care se plimba inocentă prin locurile în care anterior se aflau cîteva zeci de nemți.

Marea problemă care apare în fiecare misiune este starea de alertă în care vor intra trupele inamice dacă se va da alarma. Aceasta se concretizează printr-o agresivitate un pic mai mare a inamicului și prin apariția unor forțe suplimentare, care de obicei stau în așteptare în case sau corturi. Importanța acestei alarme diferă de la misiune la misiune. În unele cazuri prezența inamicilor suplimentari poate fi rezolvată printr-o ambuscadă deșteaptă, care de altfel poate rezolva și numărul prea mare de santinele. În alte cazuri, declanșarea alarmei prea devreme poate duce la ratarea misiunii, pentru că trupele de alertă se vor dovedi a fi niște mărunte blindate cărora nu ai ce să le faci.

Pentru a evita să te trezești cu prea mulți pe cap, este bine

să încerci să elimini numai inamicii cei mai importanți, creîndu-ți un drum spre obiectiv. Orîcîta inteligență ai investi într-o astfel de misiune, este greu să termini vreuna fără să salvezi și să încarci de nenumărate ori. Nu este de ajuns să găsești o soluție la fiecare problemă, trebuie ca ea să fie și bună. Din această cauză, jocul poate deveni destul de frustrant în anumite momente, pentru că norocul va juca un mare rol în reușitele tale. Există multe metode de a termina fiecare nivel și poți experimenta mult timp, chiar după terminarea jocului.

## ACTIONE

Partea de acțiune a jocului este mai greu de abordat și este îngradită de armele pe care le poți folosi. Practic majoritatea oamenilor tăi nu au în dotare decît un pistol, care deși eficient, nu este foarte spectaculos și este depășit ca rază de acțiune de armele nemților. Deci din nou trebuie să-ți folosești capul înainte de a lovi. Singurele dați cînd ai putea spune că m-a cuprins cu adevărat frenezia masacrului au fost atunci cînd la sfîrșitul unei înaintări minuoase prin baza inamică, am capturat un tanc sau un blindat. Astfel îmi puteam permite să rad totul din cale, fiind în același timp la adăpost de gloanțe.

## MULTIPLAYER

Un asemenea joc extraordinar nu putea să nu fie foarte reușit și la acest capitol. Ți se oferă numai misiuni cooperative (poți alege oricare dintre cele 20), dar nu vei regreta acest lips. Fiecare dintre jucători își alege pe care dintre membrii echipei îi va controla și cu puțină coordonare lucrurile devin mult mai ușoare. Cum însă nu poți salva de loc, este bine ca toți jucătorii să știe foarte bine ce au de făcut.

## THE DIRTY (HALF) DOZEN

Iată care sunt membrii permanenți ai echipei tale.

### 1. GENISTUL

Element de bază al echipei, el este un maestru al cuțitului și în plus poate căra cadavrele la adăpost. Poate aranja ambuscade îngropîndu-se în nisip și zapada, sau folosind un mic emițător pentru atragerea inamicului într-o direcție falsă. Poate păcăli defensivă germană cățărîndu-se peste ziduri sau escaladînd stînci.

### 2. SINGURUL

Acesta ar fi fost probabil preferatul meu, evident datorită puștii cu lunetă ce îi permite să ucidă de la distanță mare fără să fie auzit sau (cu puțină grija) văzut. Din păcate însă, în general muniția acestei arme se ridică la 5 gloanțe și deci activitatea de vînatore nu durează prea mult. Modul util de a trișa este prin setarea muniției infinite la lunetist.

### 3. SCAFANDRU

Folosind un echipament de scafandru, el poate să apară în cele mai neașteptate locuri și apoi, folosind harponul din dotare sau cuțitul, să elimine persoanele incomode. Din păcate însă, nu poate ascunde cadavrele și deci trebuie folosit cu grija pentru a nu declanșa alarma prea devreme. Oricum, capacitatea de a acționa pe nevăzute și neauzite îl face un favorit pentru mine.

### 4. SUPROR

Genistul trupei se ocupă evident în principal cu explozibile, care pot fi bombe cu detonare prin comandă radio sau prin ceas sau chiar grenade. O altă ocupație interesantă ar fi tăiatul gardurilor de sîrmă (nu ghimpata) și așezarea capcanelor pentru animale mari, pe două picioare, care striga "Halt!" atunci cînd te vad.

### 5. DIVER

Singurul care poate conduce vehicule terestre sau folosi armamentul nemților (tunuri, mitraliere grele). Poate avea în dotare și propriul Tommy gun.

### 6. SPY

Atunci cînd este prezent, spionul este extraordinar de folositor dacă fura o uniformă germană. El va impersona astfel un ofițer german, care poate strabate în voie bazele inamice, opri alimentarea cu electricitate dintr-un gard ce trebuie tăiat sau ține de vorba soldații inamici. Astfel, prin spatele unei patrule care este "inspectată" de el se poate strecura restul echipei, și după caz poți profita pentru a găsi cîteva soldați. Spionul poate ucide și el pe tăcute folosind o seringă cu otrăvă.

## PE SCURT

Grafică:	92	• Minim
Sunet:	89	•
Muzică:	40	• Procesor: P00
Atractivitate:	97	• Memorie: 16 Mb
Dificultate:	50	• Harddisk: 140 Mb
Multiplayer:	90	• Video: Direct X 5.0
		• CD-Rom: 4X

**PRO:** Idee genială, foarte atractiv și deosebit de bine realizat, misiuni realiste structurate te vor ține mereu în priză

**CONTRA:** Muzică lăsa de dorit, cam greu

Optim
• Procesor: P166
• Memorie: 32 Mb
• Harddisk: 140 Mb
• Video: 3DFx
• CD-Rom: 8X



din garnizoana aflată la mare distanță intrarea în bază.  
za bombe de sub nasul nemților.  
aflată în afara bazei și se ascunde în  
ții din zonă se pare că adoră să vadă cla  
în baza abandonată pe moment. Drept  
rioritic.  
ară pentru a acostă submarinele și a face



# CONFLICT FREESPACE

## THE GREAT WAR

Între o navă cosmică și un om este o singură diferență: Cristi Radu... aaa adică un dram de creier.

**A**m început să mă cam satur de jocurile simpliste de genul shot-em'up, cu alte cuvinte cele care nu necesită decât 2-3 taste de foc și de mouse pentru ochit. La urma urmei cu toții suntem posesorii unei mașinării de calcul numita PC și pe care am dat la un moment dat bani buni. Dacă vroiam împușcături multe luam un Nintendo64 care oricum era mult mai ieftin. Iată de ce atunci când am primit Descent: Freespace pentru prezentare nu am fost atât de încântat precum încă mai cred unii.

Sa nu credeți că am ceva împotriva jocurilor spațiale! Din contra, încă îmi mai aduc aminte de vremurile în care jucam Elite, Epic (ei da Epic a demonstrat la vremea aceea că pe un 386SX cu un programator inteligent poți crea lumi 3D foarte detaliate și care să se miște și bine), Privateer, și desigur seria X-Wing. Ceea ce este însă cel mai interesant la această scurtă enumerare se rezumă în următoarea constatare: odată cu trecerea timpului, cantitatea de materie cenușie necesară pentru terminarea unui joc scade. În ritmul acesta în curând vom avea jocuri care vor arăta efectiv ca un film de televiziune, la care din când în când va trebui să mai apeși ușor singurul buton al telecomenzii pentru a face să dispară nava extraterestră cea rea. Îi vor spune Elite: Final Fantasy probabil pentru a demonstra că pe undeva există și ceva strategie. Lucrurile nu stau desigur chiar așa de rău însă tendința e destul de evidentă iar un joc ca I-War nu poate din păcate să o schimbe prea mult.

Mulți au auzit sau chiar au jucat la un moment dat un joc care se numea Descent. Acesta aparuse aproape neobservat în marele val de clone Quake și Doom folosind aceleași tehnici de programare: mișcarea obiectului condus de către jucător - în cazul nostru o navă spațială - într-un spațiu bine delimitat de pereții unei încăperi - în cazul nostru o rețea de coridoare dintr-o stație orbitală. Trecând peste faptul că ideea era puțin cam neobișnuită jocul s-a bucurat de un succes destul de mare. V-am reamintit toate acestea pentru a vă spune că Descent: Freespace nu are aproape nici o legătură cu vechiul Descent. Tot ce se poate spune este că vechea navă spațială din Descent a depășit și ultima frontieră: spațiul.

### POSSIBIL

Ca orice joc care se respectă Conflict: Freespace are o istorie în spate care poate să-ți motiveze acțiunile viitoare. Un vechi proverb spune că nu există fum fără



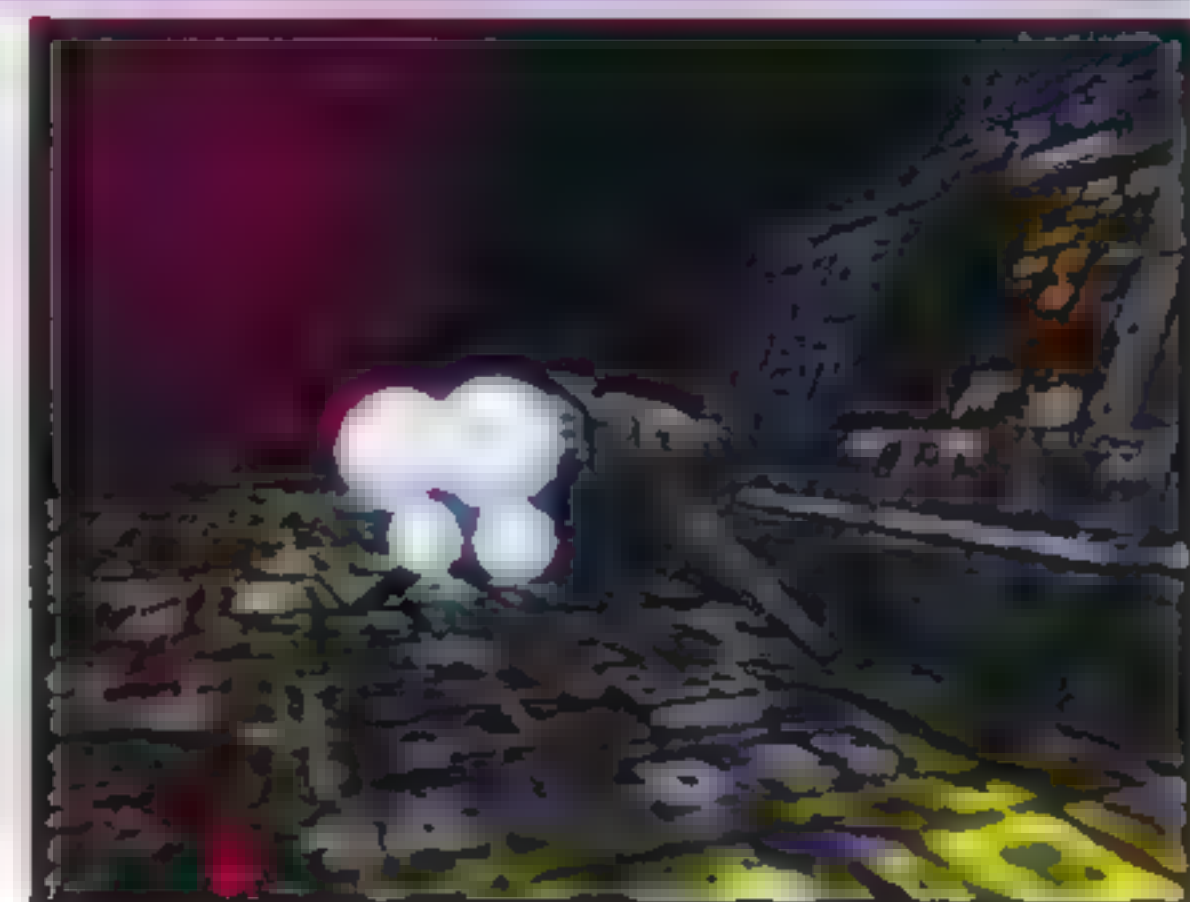
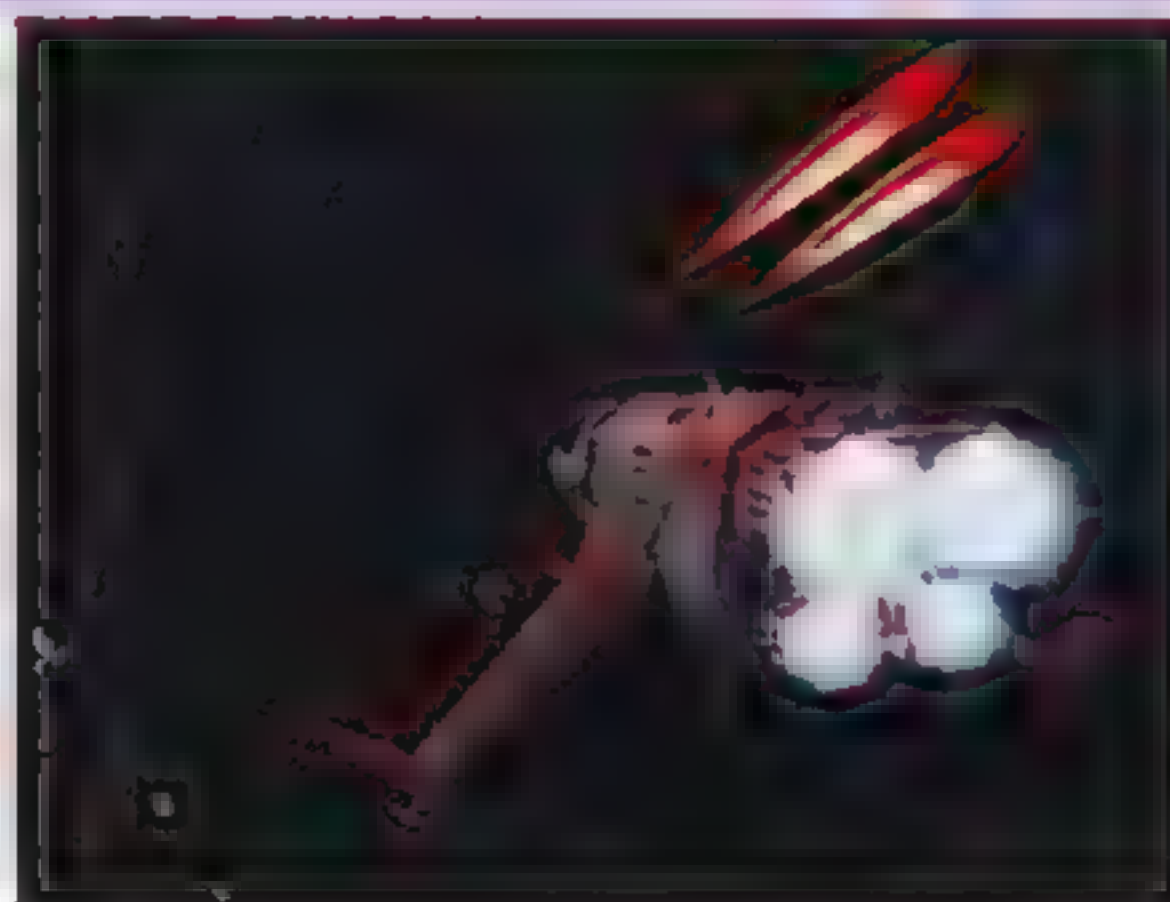
un foc deci dacă tot trebuie să tragi în inamici trebuie atunci să existe și un război. Acesta se desfășoară de mai bine de 14 ani între Terrani (care te reprezintă pe tine) și Vasudani, una dintre primele specii extraterestre descoperite. De ce au pornit aceste două rase la război una împotriva celeilalte nu este explicat și se pare că nici nu contează deoarece în arena intra cea de-a treia specie cu mult superioară celorlalte două. Terrani i-au numit pe acești noi atacatori Shivans probabil după numele zeului indian al distrugerii. Posedând o tehnica mult mai avansată Shivans reușesc să producă distrugere prin locurile prin care au trecut. Puși în fața unei astfel de situații Terranii și Vasudanii nu mai au decât o singură șansă: alianța pentru distrugerea inamicului comun.

Până aici totul a fost o poveste însă de acum în colo intri în acțiune.

Nici nu ai întors bine armele dinspre lungul și obositorul război cu Vesudenii spre cel cu Shivans că aceștia îți fac cunoscut pe viu ce înseamnă să ai o tehnica superioară. În a doua misiune de patrulare faci cunoștința pentru prima oară cu scuturile de nepenetrat ale Shivans. Situația devine disperată în momentul în care în ciuda focului concentrat al navelor terane, nici o navă Shivans nu este distrusă ci din contra pierderile aliate sunt imense. Devine evident faptul că înainte de a începe chiar și cea mai neînsemnată campanie de batalii împotriva inamicului trebuie descoperită și asimilată tehnologia care stă în spatele scuturilor protectoare.

Imediat ce balansul tehnologic se restabilește luptele pot

reîncepe macar de pe poziții cât de cât egale. Jocul continuă în acest fel printr-o serie de misiuni foarte bine legate între ele. Există și o mică impresie de spațiu care evoluează în jurul tău în funcție de evenimentele pe care le produci. Totuși chiar dacă misiunile se pot ramifica la un moment dat, în anumite momente tot va trebui să execuți o anumită misiune. După fiecare luptă terminată te întorci pe stație sau la nava mama unde este făcut debriefingul misiunii. Acesta este foarte detaliat fiind indicate numărul de focuri trase, procentajul de reușită la atingerea țintei, precum și eventualele obiective secundare îndeplinite. În funcție de experiența pe care ai capotat-o în lupta sau datorită efectuării unor misiuni mai speciale, urci încet dar sigur treptele





ierarhiei sau ești decorat pentru merite deosebite.

## LUPTELE

În total sunt cam 40 de tipuri de nave de luptă în Conflict: Freespace variind de la mici aparate de vânătoare pînă la distrugătoare masive din clasa Orion. Dealtfel în pachetul jocului este inclus un poster cu o serie de nave puse una lîngă alta pentru a se putea da o idee de scară. Navele Shivans sunt mai toate de marime mica fiind aproape exclusiv folosite pentru luptă. Acesta este mai mult evident în faza de început a jocului cînd aliații nu au încă puterea necesară să facă față atacurilor. Înspre final însă își fac apariția fracțiunea Vasudana Hammer of Light (HOL) care sunt de fapt fanatici religioși și care se alătură forței de atac Shivans.

O parte a jocului la care ar mai fi trebuit lucrat este cea în care îți sunt prezentate obiectivele misiunii. Nu vreau să spun că există ceva care nu funcționează în acest mod însă pentru cerințele actuale pe care le ai față de un joc este parca prea puțin cu atît mai mult cu cît sunt sigur că se poate. Prezentarea misiunii se face prin defilarea unui text citit de o voce

computerizată în care sunt oferite doar informațiile absolut necesare fără prea multă atenție către ceea ce se mai întîmplă în universul înconjurător. Cu alte cuvinte nu îți este oferită o motivație suficientă pentru ceea ce te lupți și mai ales nu ști pentru cine te lupți, singurul contact cu lumea fiind realizat prin intermediul textului noii misiuni. Este cam puțin pentru un univers în mișcare și care a avut o istorie de 14 ani de lupte...

Interfața cu utilizatorul este foarte prietenoasă semănînd cu cea din seria Wing Commander, iar numărul de taste care sunt necesare pentru a conduce nu este excesiv de mare însă acoperind toate problemele cu care trebuie să te confrunți într-o luptă: sistem de ochire, armare rachetelor sau laserelor, balansul energiei de la scuturi-motoare-arme etc.

## MULTIPLAYER

Dacă ai posibilitatea și vrei să joci cu prietenii tăi, Conflict: Freespace îți oferă șansa oricărei variante de rețea care are la bază protocolul TCP/IP. Modulurile de joc sunt cele binecunoscute de-acum: în cooperare, echipa contra echipa sau mai simplu, fiecare pentru el. Cel mai intere-

sant lucru rămîne însă apariția lui ...FRED adică a editorului de misiuni. Acesta este foarte bine realizat fiind foarte ușor de folosit chiar și de cei care sunt nou veniți în manipularea obiectelor 3D în spațiu. De altfel toate misiunile din joc au fost create folosind acest editor specializat.

## GRAFICA

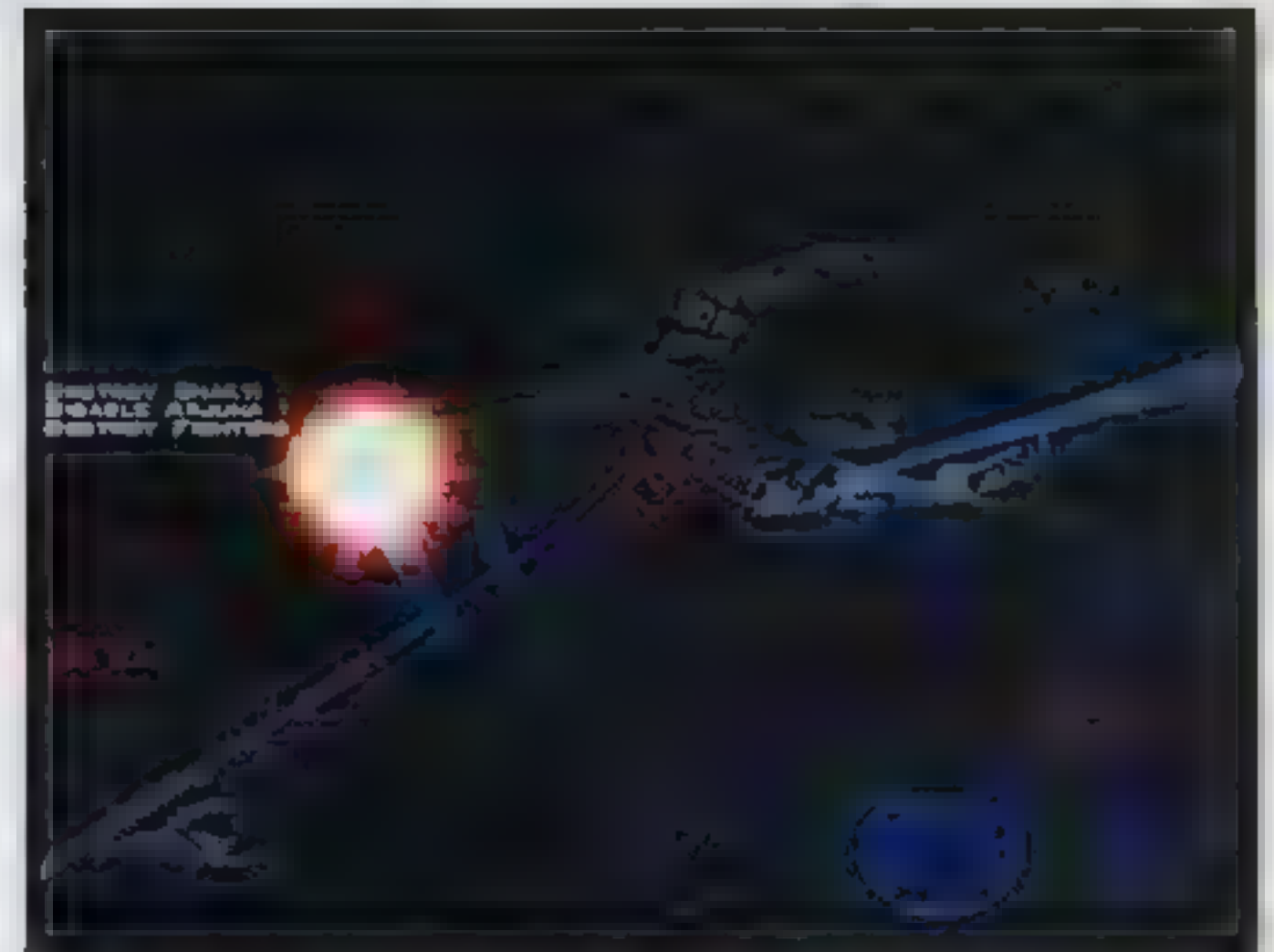
Calitatea grafică a jocului nu poate fi pusă la îndoială, acesta beneficiind din plin de avantajele folosirii plăcilor video accelerate 3D. Cea mai mare apropiere se poate face de Wing Commander: Prophecy cu care probabil vor fi comparate cam toate simulatoarele spațiale accelerate hardware ce vor apărea de acum înainte.

Există totuși nelipsite deosebirii. Aceste sunt mai mult de detaliu ceea ce aduc însă multe puncte în plus pentru atmosfera jocului: explozii bine realizate care nu sunt doar niște bitmap-uri statice, lumini transparente în genul celor din Unreal, lumini colorate. Un alt aspect care a fost destul de neglijat pînă acum este modul de comportare vizuală a scuturilor în momentul în care sunt solicitate. Aceasta reprezentare este chiar vitală în faza de început a jocului cînd Shivans erau aproape imposibil de localizat cu aparatele de bord datorită tehnologiei lor avansate, orientarea făcîndu-se vizual după sclipirea scuturilor. Toate aceste detalii creează acel feeling deosebit pe care îl la un joc și care te face să revii. Alt aspect important de menționat aici este viteza pe care o are jocul chiar și pe calculatoare mai puțin puternice. Indiferent de numărul de obiecte de pe ecran sau de mărimea acestora simulatorul încă se mișcă bine pe un Pentium la 166Mhz cu accelerator 3D. Aceasta dovedește că încă se mai poate programa eficient.

Ceea ce deranjează însă este lipsa de originalitate în designul navelor dar și în folosirea culorilor care sunt mai toate întunecate nepuținându-se compara cu cele din I-War de exemplu.

## SUNETUL

Și în acest caz se repetă istoria de la capitolul grafică. Pe lîngă sunetele standard de acum dintr-un simulator spațial, avalanșa de sunete de detaliu este impresionantă. Sunetul motoarelor în regim afterburner, rachetele suierînd, beep-urile indicatoarelor de bord toate creează o atmosferă deosebită. Pentru cei care au o placă cu suport de poziționare spațială experiența



jocului devine mult mai bogată datorită introducerii suportului pentru sunet spațial.

Muzical Conflict: Freespace nu se poate compara încă cu X-Wing sau Wing Commander însă menține pomparea adrenalinei la cote înalte în momentele de suspans sau de lupte intense.

## INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ

Multe simulatoare sau jocuri obișnuite au început să facă mare caz de inteligența inamicilor. Se folosesc tot mai multe metode documentate în cărți de teoria sistemelor neuronale și s-a ajuns pînă acolo încît să se folosească agenți specializați pe diverse sarcini. Din păcate Conflict Freespace nu se poate lauda cu inteligența pilotilor controlați de calculator. Se poate lauda însă cu tenacitatea acestora de a reveni și de a nu ceda chiar și în situațiile fără scăpare. Aceasta poate deveni iritant la un moment dat dar datorită gradului mare de trasee prestabilite pe care se pare că le urmăresc navele inamice, poate fi creată relativ ușor o tactică care să ducă la victorie.

Per total Descent Freespace a împrumutat cam de la toate simulatoarele cîte ceva însă numai ideile cele mai bune. În ciuda lipsei de originalitate jocul rămîne foarte distractiv și te poate captiva un timp îndelungat.



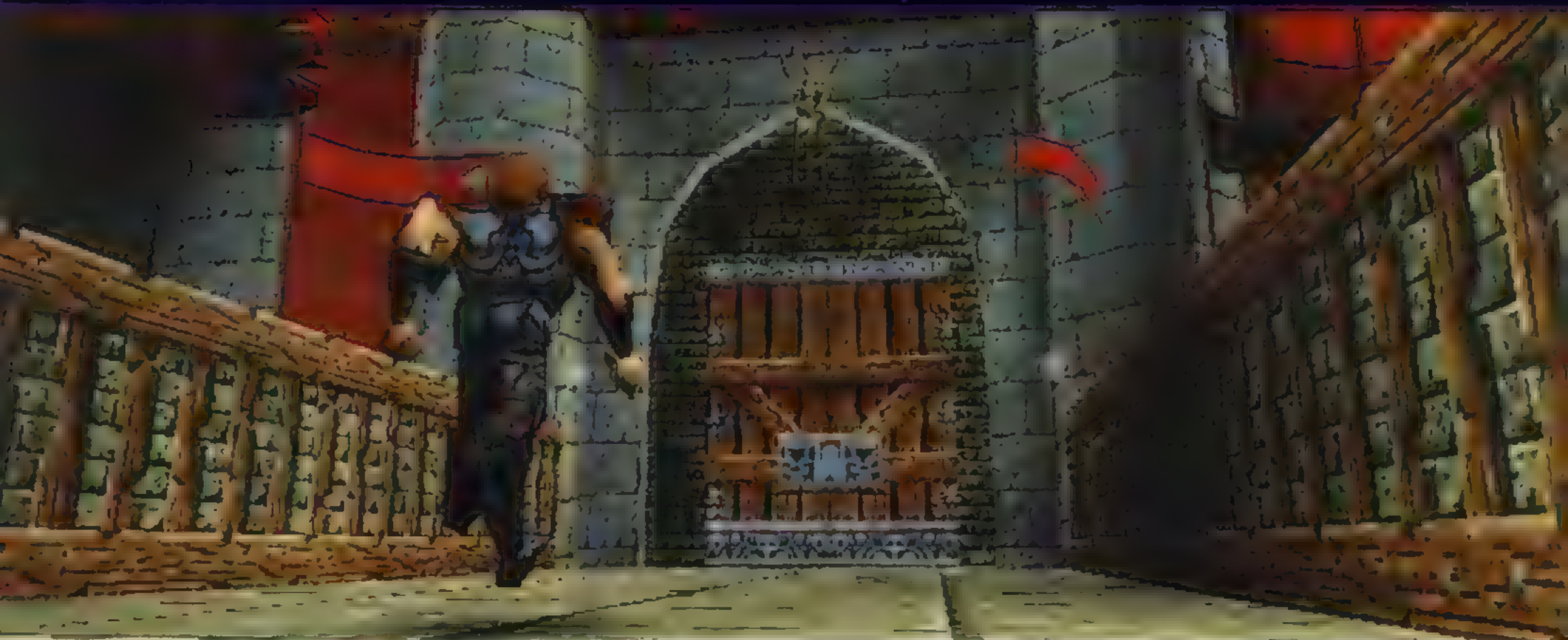
## PE SCURT

# 81

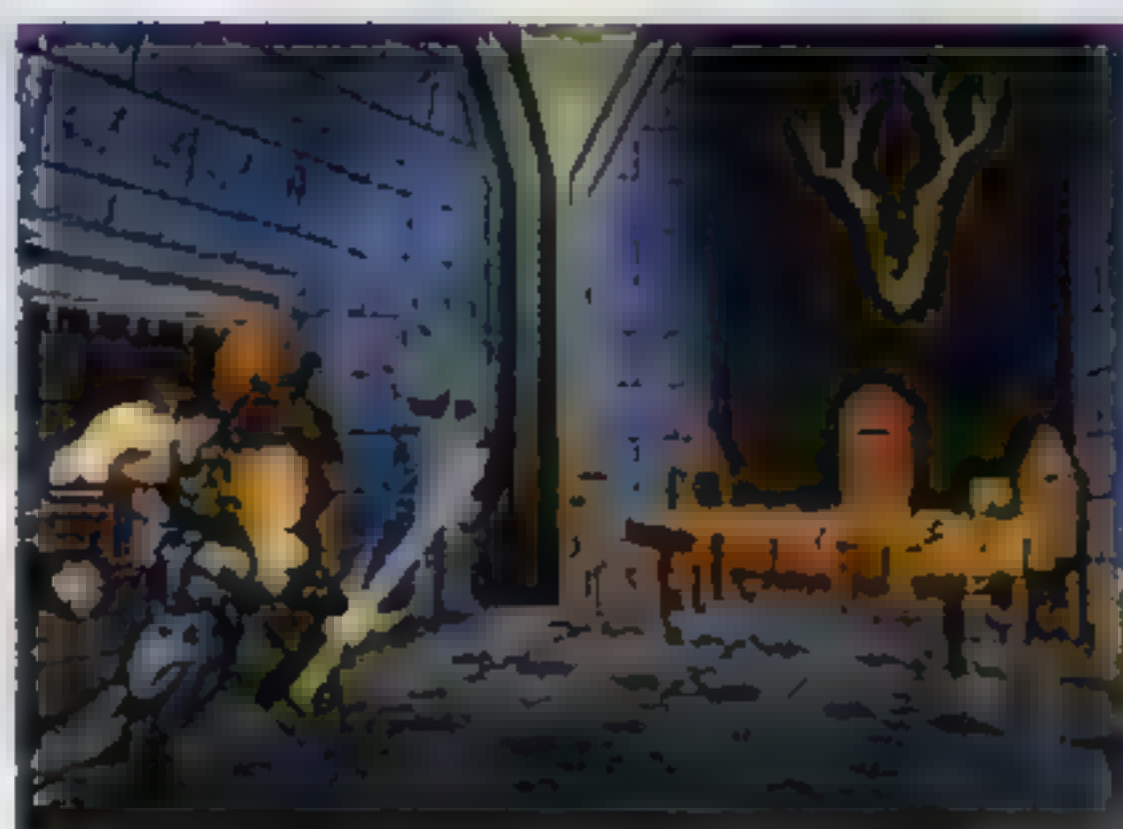
<b>Grafică:</b>	83	• Mmm
<b>Sunet:</b>	82	•
<b>Muzică:</b>	80	• Procesor: P133
<b>Atractivitate</b>	80	• Memorie: 32 Mb
<b>Dificultate:</b>	77	• Harddisk: 250 Mb
<b>Multiplayer:</b>	84	• Video: Direct X
		• CD-Rom: 4X
		• Optim
<b>PRO:</b> Arată bine, împrumută elemente interesante de la alte jocuri de același gen		• Procesor: P200
<b>CONTRA:</b> Nu suficient de original, aduce prea puține elemente noi		• Memorie: 32 Mb
		• Harddisk: 250 Mb
		• Video: 3DFx
		• CD-Rom: 8X







# DEATHTRAP DUNGEON



**Moartea între necunoscuți este o mare povară. Moartea însă în dugheana lui Mihai Dobrică este o naștere a iadului în sufletul deja devenit etern**

Puterile Supreme (Eidos Interactive) prin intermediul uneia din mâinile lor drepte (Asylum) și cu ajutorul Creatorului de Basme (Ian Livingstone) s-au vorbit cu Diavolul, care l-a mituit pe Baronul Sukumvit (Scaraoschi jr.) care la comanda și sub îndrumarea lor a creat Deathtrap Dungeon.

## POVESTEA

Dupa cum Creatorul de Basme ne marturisește, Scaraoschi jr. a devenit conducatorul orașului Fang (alias Orașul Sufletelor Pierdute). În acest oraș necrutatorul Scaraoschi a construit un labirint plin de capcane, în ale carui cotloane salăsluiesc (SPOT PUBLICITAR : Active Desktop ai instalat, calculatorul s-a blocat !) creaturi vândute Diavolului, pe care

l-a numit Deathtrap Dungeon (DTD).

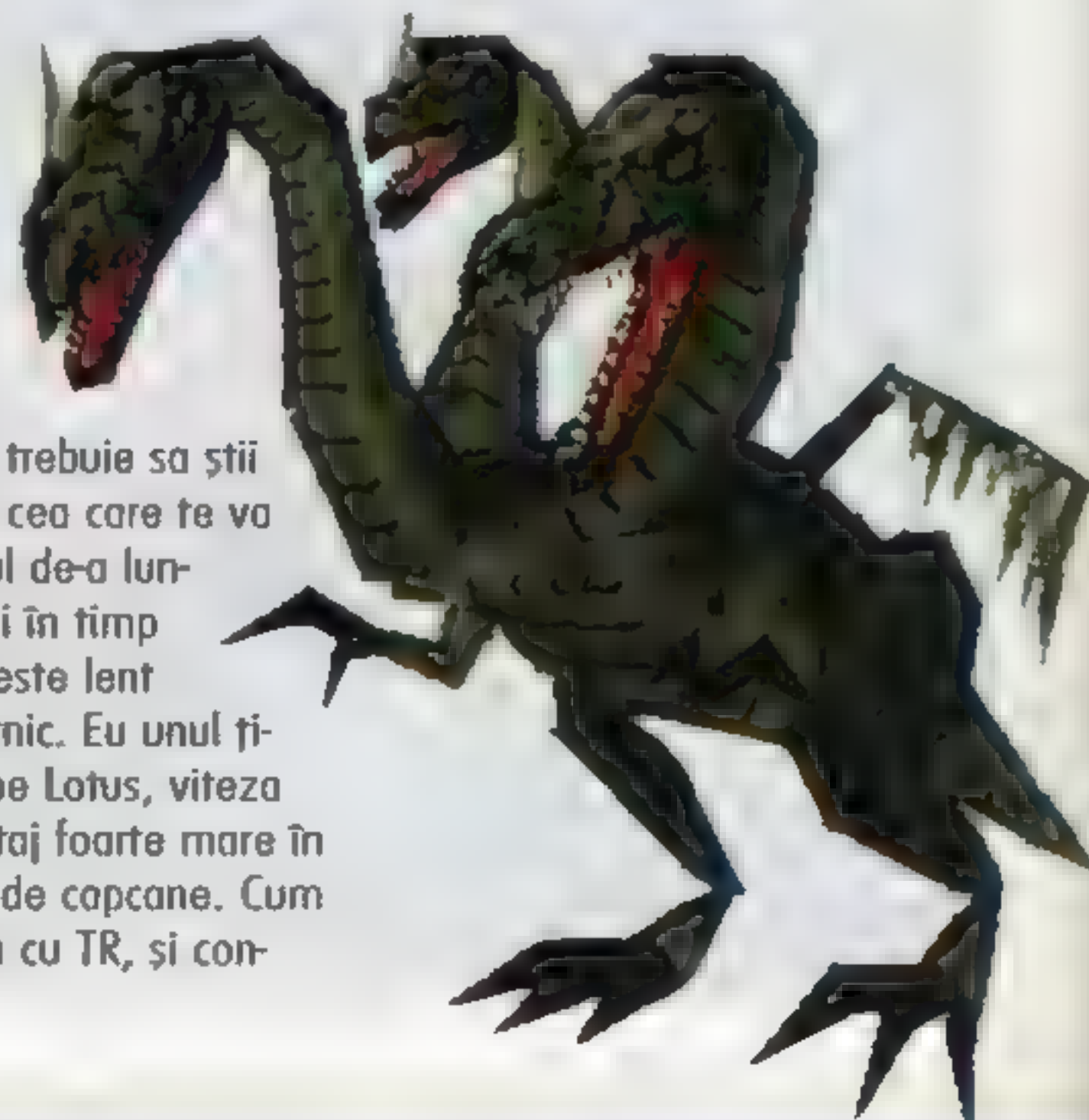
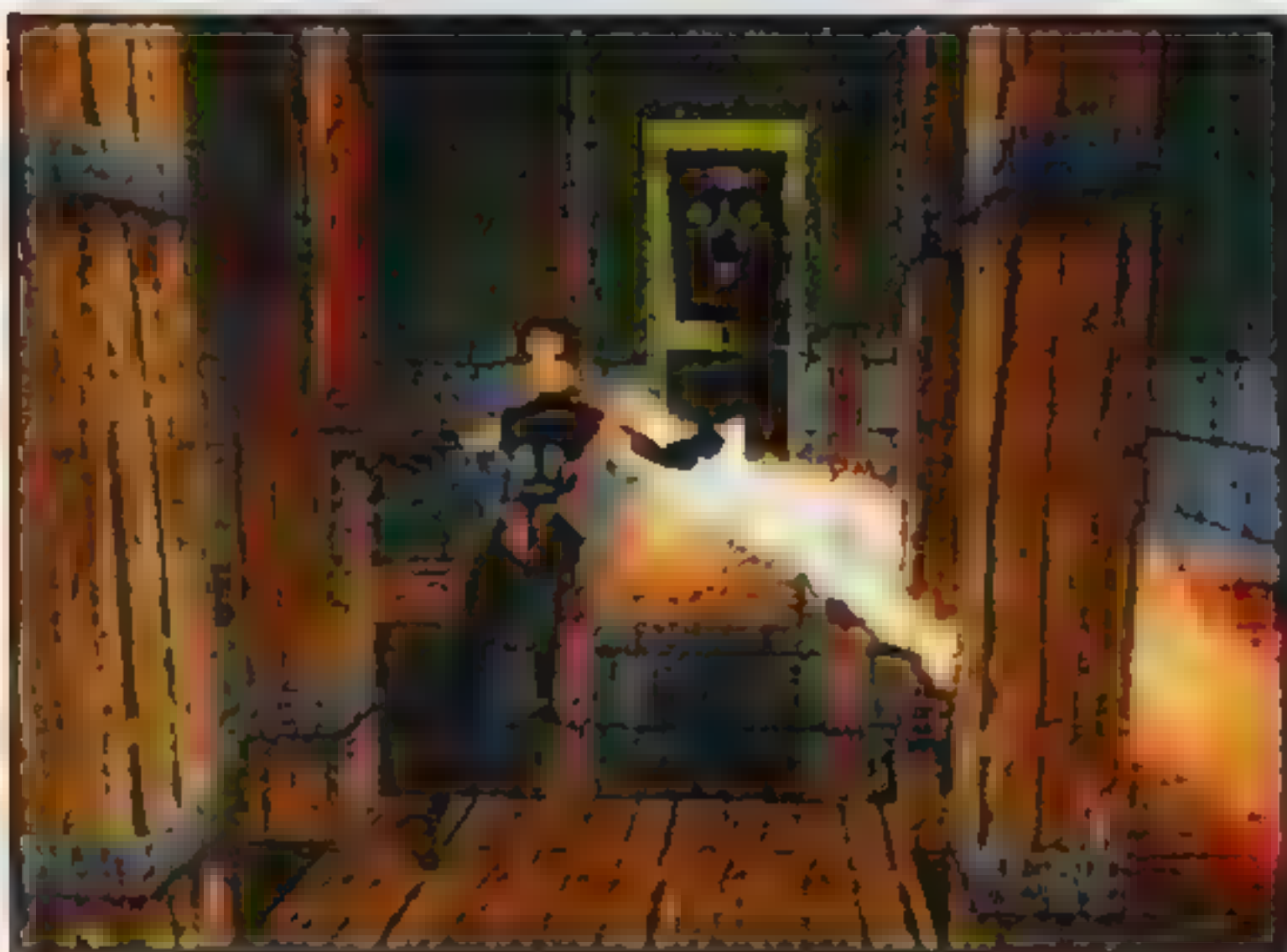
Toți cei ce se opuneau Baronului erau aruncați în labirint, și acolo le putrezeau oasele. Apoi, pentru distracția sa, a promis comori nemaivazute tuturor celor ce se încumetau în a parcurge labirintul, biletul de intrare costând numai 39,99\$ în USA. Și astfel Chaindog și Lotus, eroi neînvinși ai acelor meleaguri au hotărât să și încerce norocul și priceperea. (asta era povestea).

## SURSA DE INSPIRAȚIE. CROII

În procesul de creație Scaraoschi jr. și-a pierdut complet inspirația și a decis să traga cu ochiul și pe la alte Dugheane, la Tomb Raider mai exact. Da, da, a furat mișelește aproape tot. Pîna și cunoscutele "clipping problems" le-a furat, ba chiar a încercat o imitație de Lara Croft, pe care a botezat-o

Lotus. Acum, fie că Puterile Supreme nu l-au lasat să detroneze zeia dungeoanelor a carei nouă versiune trebuie să apară, fie că imaginația nu l-a ajutat, Scaraoschi jr. nu s-a chinuit prea mult cu Lotus. În schimb s-a gândit să adauge și ceva original - eroul Chaindog (nu chiar mîndrețea firgului între noi fie vorba, dar merge). Iar în pielea unuia dintre acești eroi te vei afla dacă ai ajuns în posesia biletului de intrare. Și trebuie să știi că Lotus este cea care te va purta ca vîntul de-a lungul labirintului în timp ce Chaindog este lent dar mai puternic. Eu unul ți-o recomand pe Lotus, viteza fiind un avantaj foarte mare în acest labirint de capcane. Cum DTD seamănă cu TR, și con-

trolul eroilor se face la fel. Spre deosebire de Tomb Raider, Dungeonul lui Scaraoschi este mult mai frumos, și dacă eroii nu excelează în grafică, interioarele sigur o fac. Chiar și monștrii pe care îi vei întâlni arată mai bine și, slava Domnului, sunt cam 70 așa ca nu te vei plictisi.







Lotus pregătește figura "Sulot"



Chaindog a plecat la plimbare



Luptele sunt pe cît de intense pe atît de spectaculoase. Poate pentru a le accentua spectacolul culorii, sau pur și simplu din greșeală producătorii au realizat din DD unul dintre cele mai întunecate jocuri



### SALVAREA EROILOR

Și Scaraoschi jr., după ce și-a văzut visul împlinit, s-a hotărât să creeze o mașinărie de clonare eroi, care în mod misterios le poate salva copiile pe un dispozitiv magic, numit "harddisk". Aceasta mașinărie de clonare funcționează oarecum asemănător cu funcția "Save" din TR, însă accesul la dispozitiv se face prin niște porți de teleportare care nu se găsesc chiar la tot pasul. Dacă folosești o poartă albă, clonarea este gratuită, dacă

folosești una roșie, costă bani, care sunt încă și mai rari. Și tu va trebui să salvezi întotdeauna pe sloturi diferite, pentru că se poate întâmpla să rămâi blocat în labirint.

Nu putem spune dacă din sadism sau din prostie Scaraoschi a făcut labirintul astfel încât dacă nu urmezi drumul pe care el și l-a imaginat, vei rămâne blocat. Aceasta este una dintre marile probleme ale creației... Poți rămâne blocat într-o încăpere, fără posibilitatea de a ieși de

acolo, fiindcă nu ai făcut rost mai înainte de cheia de argint, de exemplu. Și pe deasupra drumul pe care Scaraoschi a crezut că-l vei urma nu este exact unul intuitiv. Eu unul am rămas blocat în nivelul doi timp de opt ore, pînă cînd m-am dat bătut, am împrumutat biletul unui prieten, și ghici ce? Și el a patit la fel. Soluția era simplă, nu trebuia să intri în acea încăpere înainte de a rezolva un puzzle în cu totul alta parte a nivelului.

Cît despre puzzle-uri, acestea sunt asemănătoare cu cele din TR, puțin mai complicate. De exemplu, cu ajutorul unor manete trebuie să miști pereții unei camere într-o ordine perfectă astfel încât să te poți cocoti după o cheie. Sunt prezente clasicele puzzle-uri - în care tragi o manetă și trebuie să fugi ca să vezi un perete fals ridicîndu-se, sau descoperi un secret, etc. - dar și altele deosebite și originale.

### NUMARUL MARE DE ARME SI POTIUNI

Numarul mare de arme, vraji și potțiuni face lupta deosebit de variată. Prin cotloanele labirintului vei găsi sabii, buzdugane (warhammer), lansatoare de "rachete", grenade, bombe, puști, etc., multe dintre ele fiind vrajite, deci mult mai puternice, dar și epuizabile. Iar deliciul luptei îl constituie vrajile variate ale caror efecte devastatoare sunt însoțite de efecte grafice superbe.

Creatorul de Basmă a scris un manual al Dungeonului care explică ce puncte slabe au monștrii și care arma e bună pentru un anumit monstru. Fără acest manual dificultatea aventurii crește foarte mult. De exemplu RockMen sunt niște creaturi din piatră, care nu pot fi distruse decât cu Magic Warhammer. Fiecare obiect vrajit aparține unei clase de magie (neagră, roșie, albă) și nu poate afecta creaturile ce folosesc aceasta magie (de exemplu împotriva mumiilor magia neagră nu are nici un efect în timp ce magia albă este devastatoare). Lupta corp la corp este predominantă în DTD iar eroii au un număr de atacuri predefinite fiecare monstru fiind mai vulnerabil la un anumit atac.

Ca și în TR "jinta" este pusă

automat, mai puțin atunci cînd adversarii se află în spatele tău. Eroii se întorc atît de încet încît dacă ai pe cineva în spate este preferabil să sari în față, să fugi și apoi să te întorci.

AI? Nope, monștrii nu au AI! Însă au un număr mare de atacuri, și chiar dacă nu se iau după tine, nici nu o să ai senzația că sunt complet stupizi... Camera prin care privești acțiunea este diferită de cea din TR, ceva mai prost plasată, și ea lipsită de AI - adică de multe ori o să vezi peretele din spatele tău în loc să vezi monstrul din față.

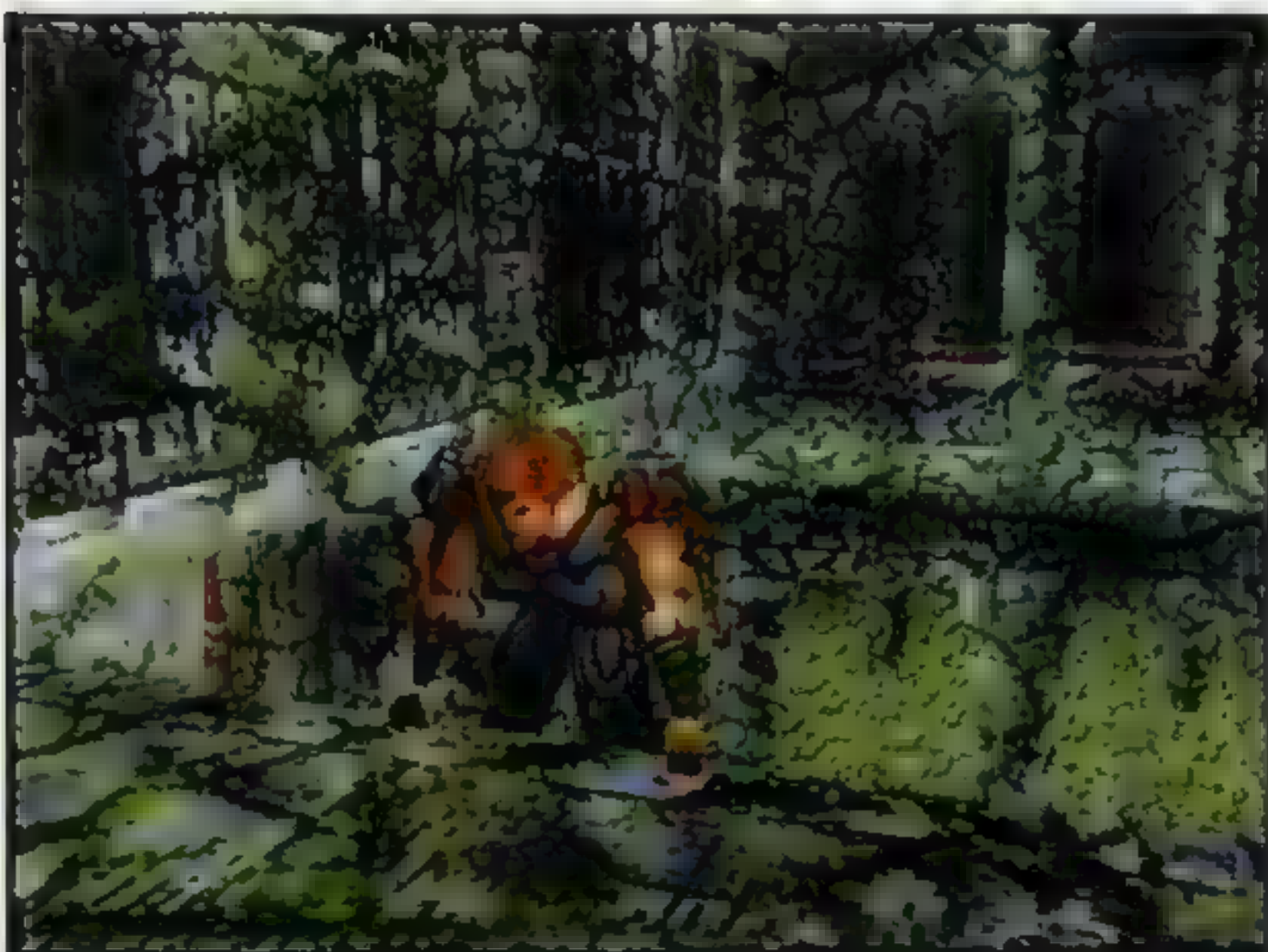
Cît despre interfața, are o singură problemă, în timpul luptei este foarte incomod să faci o vraja sau să te vindeci, etc.

### CONCLUZII

Cu o grafică superioară celei din TR, cu mult mai mulți adversari, cu puzzle-uri mai dificile și cu foarte multe arme și obiecte utile, Deathtrap Dungeon este o alternativă tentantă. Din păcate neajunsurile camerei, sistemul de salvări, șansa mare de a rămâne blocat, și dificultatea ridicată îi scad mult din atractivitate.

Dacă aveți 3Dfx merita să-l încercați macar pentru interioarele încîntătoare. Altfel, vedeți înții cum vă place TR și apoi gândiți-vă și la Deathtrap Dungeon.

P.S. Mie mi-a plăcut mai mult Deathtrap Dungeon, dar se pare că sunt o excepție.



Ian Livingstone este marele creator de povești a cărui inspirație și imaginație a stat și la baza acestei aventuri. Cartea sa, cea folosită în principal pentru realizarea ideii de bază a jocului a avut un succes fantastic pe plan mondial vinzîndu-se în peste 15 milioane de exemplare

## PE SCURT

80

Grafică:	90	• Mmm
Sunet:	91	•
Muzică:	45	• Procesor: P133
Atractivitate:	82	• Memorie: 16 Mb
Dificultate:	75	• Harddisk: 115 Mb
Multiplayer:	81	• Video: 1 Mb Uram
		• CD-Rom: 4X
		• Optim

PRO: Multiplayer în 8 prin LAN, atractiv, bine realizat, se mișcă bine la cerințe minime

CONTRA: Nu este prea original, cam dificil, interfața este slabă.

• Procesor: P200
• Memorie: 32 Mb
• Harddisk: 115 Mb
• Video: 3Dfx
• CD-Rom: 8X



# COMANCHE GOLD



## O nouă lună, alt simulator, din nou Dan Dimitrescu

**O** alta luna, un alt simulator de elicoptere. Dar nu fugiți încă, este de vorba de unul din acele "simulatoare" purtând amprenta unica Navalogic. Mai precis, este vorba despre versiunea Gold a apreciatului Comanche 3.

Versiunile Gold au fost întotdeauna niște jocuri primite destul de prost, fiind considerate tentative de a mai storce niște bani de la jucători. În cazul de față, se obține o versiune nativă pentru Win95, un pachet nou de misiuni (ajungând la 72) și cel mai important, un editor de misiuni. Acest ultim ingredient da cu adevărat valoarea jocului, pentru că misiunile din joc sunt complet liniare și evident se desfășoară exact la fel cîta vreme jucătorul colaborează și el.

În rest, misiunile noi se încadrează mai departe în tiparele jocului, doar una din "campanii" este concepută de un colonel U.S. Army și ea este mult mai interesantă afit ca briefing-uri cit și ca subiect al misiunilor. Deci, în afara de cazul în care nu aveți deja C3 sau doriți cu disperare misiuni noi pentru acesta, nu știu dacă merita să vă cheltuiți banii pe el.

### COMANCHE

Cei care nu ați jucat niciodată Comanche trebuie să înțelegeți că întreaga serie s-a vrut a fi foarte realistă, dar niciodată nu a atins pe deplin așa ceva. Ce-i drept, Comanche 3 și versiunea Gold au anumite accente de realism și în mare ating un balans potrivit pentru publicul caruia i se adresează: jucători ocazionali interesați în elicoptere de luptă. A nu se înțelege însă că îndeplinirea misiunilor ar fi o floare la ureche pentru oricine. Misiunile nu au legătura adevărată între ele, se îndeplinesc prin distrugerea unor anumite obiective, invariabile, și deci dacă ai rotat

unul dintre ele, o iei de la capat. Eh, unde sunt campaniile dinamice (Longbow 2) sau semi-dinamice (Longbow FPK și Team Apache), care chiar îți creau dorința de a te întoarce la baza pentru a-ți salva aparatul avariat, chiar dacă nu îndepliniseți misiunea, pentru a-l putea folosi din nou mai firziu.

### SIMPLU?

Un lucru care m-a descumpanit de cînd am încercat jocul a fost modul în care gîndesc realizatorii săi noțiunea de ușor. Spre exemplu, exista două flight model-uri. Unul ușor și unul pentru piloți avansați. Ei bine, nici macar cu cel avansat activat, elicopterul nu este de loc manevrabil. Sarmanul Comanche nu poate efectua un tonou, un looping sau macar o manevra mai violentă. Ținînd cont de faptul că acest elicopter a fost conceput avînd în minte și lupta aeriană, iar manevrabilitatea este foarte importantă chiar și în luptele aer-sol, cred că cei de la Navalogic au exagerat un pic. În opinia mea mai ușor nu înseamnă să

elimini opțiunile pe care le are jucătorul.

Privind jocul din punct de vedere al realismului, trebuie să menționez că sistemele de bord sunt și ele oarecum simplificate față de ce m-aș aștepta să găsesc într-un elicopter al viitorului. În special, este deranjant faptul că nu poți vedea sau fi avertizat cînd a fost lansată o racheta asupra ta (dar poți să banui acest lucru, după modul în care te urmăresc ei pe radar).

Sistemul de vederi folosit este destul de bun pentru a scoate poze dar mai puțin bun pentru un pilot care încearcă să îndeplinească o misiune. Din carlinga elicopterului te poți uita drept înainte (cu bordul suprapus sau nu) și la 90 de grade sînga/dreapta. Acestea sunt perfect adiacente, deci dacă cineva are buna idee să te atace dintr-o direcție gen 45 de grade, adios! Nu exista o carlingă virtuală, dar poți roti vederea fără carlingă. Important însă, ea nu va ține cont de limitările umane sau de locurile în care ar fi trebuit să se afle fuselajul elicopterului. De asemenea, nu exista posibilitatea de a loca aceasta vedere pe un obiectiv.

Sunetul jocului este un capitol destul de reușit, dar mult din atmosfera vine din scenariul misiunilor care sunt perfect lineare. Dacă repeți o misiune de 10 ori, de fiecare dată vei auzi cum copilul zice cutare replica în punctul X, trupele de la sol îți cer ajutorul cînd ajungi în punctul Y, șamd.

### PILOT ARTIFICIAL

Alul din acest joc ar putea fi numit robotic, dar și prost în același timp. Copilotul nu exista



## GRAFICA

### NECESAR DAR NU SUFICIENT

**U**n atu al seriei de simulatoare Comanche, mai ales pe vremea cînd nu existau acceleratoare 3D, îl reprezenta grafica extraordinară. Astăzi, sistemul Voxel Space 2 nu mi



se mai pare afit de impresionant, după ce am văzut Longbow 2 sau Team Apache folosind plăcile 3dfx. Problema cea mai mare ar fi absența efectelor de iluminare. Spre exemplu, misiunile pe timp de noapte au pur și simplu paleta schimbată, de parcă pilotul ar folosi permanent un vizor pe infraroșu. Poți să lansezi toată muniția din dotare, să chemi artileria, nu vei vedea nimic iluminîndu-se în focul spectaculos al exploziilor. Pe timp de zi, lucrurile nu sunt afit de deranjante, dar acest engine grafic are și el cerințele lui, și pentru a rula bine pe un sistem mediu (în jur de 200 mhz) trebuie setat la rezoluții mici. Asta înseamnă însă că în general nu vei distinge mare lucru din ceea ce se afla la distanța mare, dar din fericire elicopterul identifică țintele pentru tine. În rest, voxelii funcționează destul de bine și evident este mult mai ușor să creezi un teren accidentat care să arate interesant și să se și "miste" folosind așa ceva (dar cei de la Digital Integration ne-au arătat că se poate și cu poligoane). Percepția distanțelor este un pic mai bună față de sistemul poligonal în cazurile în care încerci să vezi la ce distanță de pereții unui canion te aflii, și asta ajută.

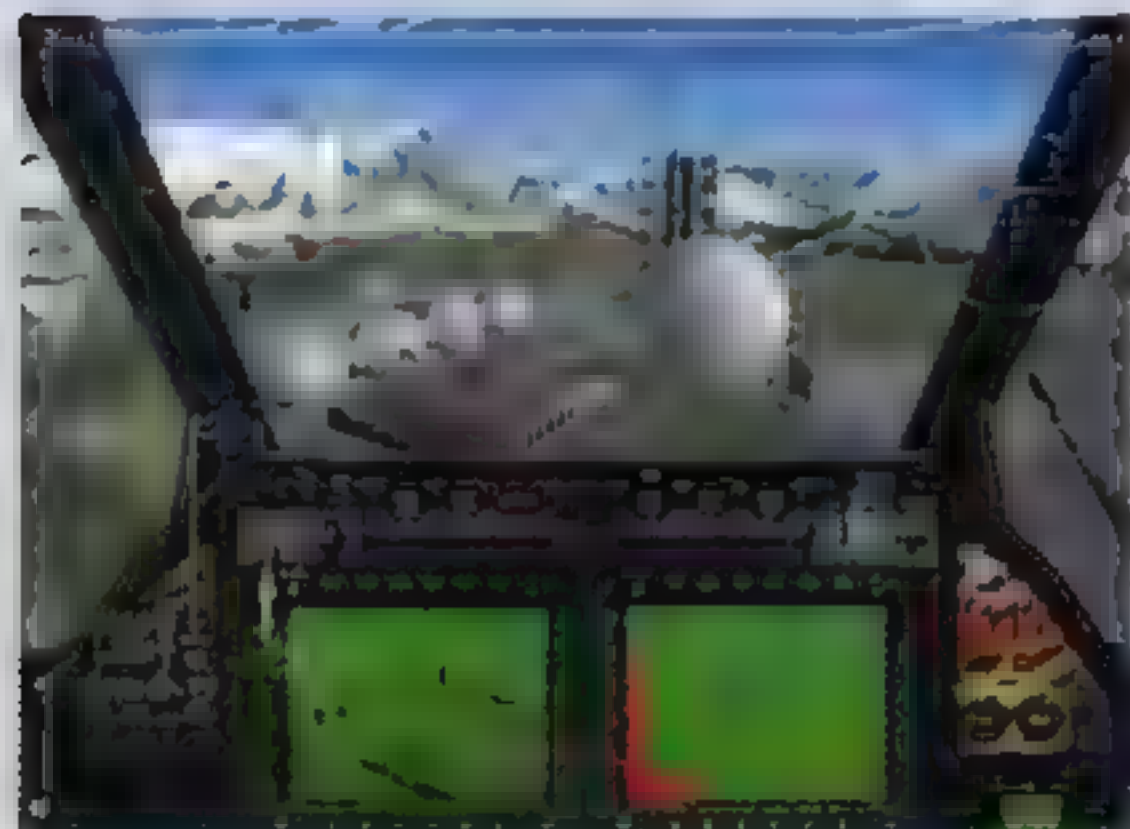
**C**e este însă foarte important pentru ca nu vă pierde plăcerea vizuală în cazul în care jucați Comanche Gold însă, este foarte important să evitați pe perioada respectivă să vedeți alte simulatoare la lucru, cum ar fi Team Apache de exemplu, sau aproape la fel de important să vedeți poze din alt jocuri de acest tip. De exemplu, iată dacă priviți grafica, rezoluția, cerul, orașul și detaliile din imaginea asta:



Ha! V-am cam stricat cheful de CGold!



exceptând figurația de pe radio. În schimb, coechipierii sau piloții altor elicoptere zboară în general după rutele lor prestabilite, având însă grija ca pe drum să se ciocnească cu tine de 3-4 ori. Din nou intervine design-ul jocului care îți permite câteodată, după ce te-ai cioc-



nit frontal cu o Cobra, sa zbori mai departe având o ușoară defecțiune la rotor sau la tun. Unitățile inamice nu manifesta nici ele cine știe ce tactică stralucită, ci mai degrabă se țin bine de scenariul misiunii. În general cam faci risipa de muniție și nici vorba să-și împarta sarcinile între ei (ca de altfel și ajutoarele tale).

#### DECI MERITA

Da și nu. Ca să fii mai precis, da, dacă nu aveți accelerație 3D și nu va deran-

jeaza să jucați aceeași misiune de 10 mii de ori. Altfel aș zice că Team Apache îl bate la propriul lui joc, cu misiuni mult mai interesante și mai puțin repetitive. Pentru pasionații adeverați recomand evident Longbow 2. Oricum, nu va așteptați să fie ușor, pentru că cei care au conceput misiunile au avut bunul simț să creeze niște situații de luptă (a se citi să așeze inamicii în poziție) destul de complicate care îți cer oarecare gândire și nu șarje de cavalerie.

## PE SCURT

79

<b>Grafică:</b>	81	• Minim
<b>Sunet:</b>	80	• Procesor: P166
<b>Muzică:</b>	30	• Memorie: 16 Mb
<b>Jucabilitate:</b>	82	• Harddisk: 400 Mb
<b>Rejucabilitate:</b>	38	• Video: 4 Mb Vram
<b>Dificultate:</b>	75	• CD-Rom: 4X
<b>Multiplayer:</b>	85	• Optm
<b>PRO:</b> Grafică bună, distracție pentru când ai timp liber puțin.		
<b>CONTRA:</b> Complet linear, nu vă va mai atrage a doua oară, nerealist		
		• Procesor: P200
		• Memorie: 32 Mb
		• Harddisk: 400 Mb
		• Video: 3DFx
		• CD-Rom: 8X

# SOLDIERS AT WAR

**Fascist, nazist și neoextremist (dacă există așa ceva), Alex Bartic a dorit reînvierea celui de-al doilea război mondial. După distrugerile pe care le-a făcut la CM din Franța acum a început să se joace SAW**

Fanii conflictelor celui de-al doilea Război Mondial s-au ales cu un nou joc de strategie. Realizat de SSI și Random Games, Soldiers At War te pune în postura de comandant al unui detașament de soldați americani, însărcinați cu diverse misiuni speciale în spatele liniilor inamice. Ca realizare, jocul se bazează pe turn-uri fiind de fapt ceea ce se numește un turn-based wargame, cu o multitudine de posibilități și opțiuni. Astfel, fiecare soldat are proprietățile sale, de la sănătate și rezistență până la anumite skill-uri, cum ar fi trasul cu mitraliere grele sau folosirea explozivilor. În același timp, și aici este deosebirea principală între SAW și Commandos, un soldat nespecializat poate să îndeplinească o anumită acțiune pentru care nu a fost pregătit, dar cu o anumită penalizare. Experiența soldaților se câștigă destul de greu, prin luptă, și poate fi utilizată în misiunea următoare, asta în cazul în care respectivul supraviețuiește. Bataliile

se desfășoară într-un mod destul de asemănător celui din XCOM, respectiv ai un anumit număr de puncte (AP) pe care le folosești la mișcare, trageră, reîncărcarea armelor, sau pur și simplu le salvezi pentru mai încolo. Pentru a termina o acțiune urgentă, care necesită doar puțin peste AP-urile deținute, jocul oferă posibilitatea "împrumutării" din punctele turn-ului următor. Fiecare soldat are o greutate optimă pe care o poate căra, la depășire aparînd penalizări ca scăderea sporită a AP-urilor în timpul mișcării iar dacă se exagerează rău cu încărcătura - imposibilitatea de a mai alerga. Misiunile pe care le execută cei opt sunt dintre cele mai felurite, de la distrugerea obiectivelor inamice (trenuri, aeroporturi, lansatoare de rachete) până la recuperarea anumitor planuri sau capturarea unor ofițeri germani. Toate acestea se desfășoară pe hărți realizate cu ajutorul sprite-urilor, dar care spre deosebire de implementările clasice (Ultima) au câteva nivele

înălțime, și sunt destul de dinamice, permițând anumite deformări ale reliefului și distrugerea marii majorități a obiectelor. Echipamentul prezent în joc respectă cu fidelitate diversele arme folosite în WW2 de către americani, germani și italieni. Pe lângă mitraliere, pistoale, cuțite și lansatoare de rachete mai există tancuri dezafectate, a căror turelă poate fi folosită pe post de tun fix, grenade și explozibili, aparate radio și clești pentru tăierea sârmei ghimpate, obiecte extrem de diversificate, care asigură jocului dramul de realism atât de necesar. Interfața este destul de practică în timpul misiunii și de-a dreptul imposibilă înaintea ei, la înarmarea soldaților, datorită lipsei unei opțiuni de auto-echipare, a cărei lipsă duce la o pierdere de timp și nervi de-a dreptul imensă.

AI-ul conceput programatori este structurat în funcție de comportament: medic, civili (cei drept cam sinucigași), soldați normali sau mitralieri. Așa cum ne-am obișnuit deja, inteligența artificială nu strălucește cu nimic, dar nu are probleme evidente sau deranjabile, asta dacă se face abstracție de imobilitatea soldaților în momentul în care se trage asupra lor. Jocul are patru nivele de dificultate, dar uneori este greu și pe cea minimă.

Există o campanie principală, cu americanii și câteva misiuni suplimentare, la care jucătorul poate alege între vecinii de peste ocean, germani și italieni, acolo unde este cazul. Francezii sunt reprezentați doar de luptătorii din rezistență, iar englezii și ruși lipsesc cu desăvârșire. La capitolul dezamăgiri se mai adaugă gradele americane

ale nemților, figurile lor stupide și lipsa oricărei deosebiri între oricare doi soldați din Wehrmacht.

Pentru multiplayer există câteva hărți speciale, alte câteva pe Internet și editorul de misiuni, unul dintre cele mai bune pe care l-am văzut până acum. Oricum, în afara de Heroes Of Might & Magic, X-COM și poate PG, la noi nici un joc de strategie pe turn-uri nu prea s-a bucurat de succes. SAW este un joc interesant doar pentru cei pasionați de WW2 sau de jocurile pe turn-uri. Grafică slabuță, sunetele și muzica obișnuite nu îl ridică nici pe departe la nivelul Commandos - BEL, care chiar dacă este în timp real și nu are complexitatea SAW-ului, poate fi considerat mult superior.



## PE SCURT

71

<b>Grafică:</b>	70	• Minim
<b>Sunet:</b>	75	• Procesor: P120
<b>Muzică:</b>	55	• Memorie: 16 Mb
<b>Jucabilitate:</b>	68	• Harddisk: 175 Mb
<b>Dificultate:</b>	75	• Video: Direct X 5
<b>Multiplayer:</b>	85	• CD-Rom: 4X
<b>PRO:</b> Al doilea război mondial, editor bun, multiplayer		
<b>CONTRA:</b> Grafică, muzică, interfața, filmele, uff, prea multe		
		• Optm
		• Procesor: P166
		• Memorie: 32 Mb
		• Harddisk: 175 Mb
		• Video: Direct X 5
		• CD-Rom: 8X







Roboții din spatele teșghelelor vor răspunde întotdeauna politicos întrebărilor tale. Asta pînă cînd ești prea insistent și vor începe să devină repetitivi și plicticoși.



Tot mediul înconjurător este pre-renderuit și foarte plictisitor. Cu toate acestea, jocul necesită o putere destul de ridicată de calcul.

După ce a servit pe nava Enterprise și apoi în războiul stelelor ca servitor al lui Luke, **Dan Marina** și-a luat rotitele la plimbare și a încercat să-și salveze semenii în ultima aventură a secolului: **Starship Titanic**

# STARSHIP TITANIC

În locul articolului pe care îl așteptau cu toții : cititorii, editorul, prietenii mei, mama, etc doresc să vă prezint în rîndurile care urmează cîteva fragmente neconfidențiale din jurnalul binecunoscutului meu prieten Xxx. Și iată-le, așa cum sunt ele prezente în original, necenzurate și pline de farmecul atît de fin al virginității abia întrezarite :

05.08.1999

Sunt plin de acel sentiment deosebit pe care marii gînditori îl numesc fericire. Deși ziua începuse cum nu se poate mai prost (în principal din cauză că ma trezisem) soarta mi-a rezervat o cotitura neașteptată: jocul pe care îl doream de atîta timp, jocul pe care toți am fi vrut să îl jucăm, marele joc sosise. Douglas Adams și Starship Titanic ... ("the ship that cannot possibly go wrong" și "the game that cannot possibly ...stink?"). Exact!, Douglas Adams și Starship Titanic, cele

două nume care împreunate pot aduce orice gamer într-o stare apropiată extazului. După aproximativ 5 minute realizez că ma holbez la cutia jocului: 3 CD-uri pline de splendoare binară; posibilitatea, venită după mulți ani, devenită abia acum realitate, de a comunica cu celelalte personaje (controlate de calculator) folosind, după bunul plac, orice construcție gramaticolă permisă de limba engleză, povești și puzzle-uri create sub magica îndrumare a celui pe care mă vad din nou nevoit să îl menționez: Douglas Adams. Sunt obosit: probabil epuizare nervoasă; ma vad silit să amîn pe mîine ceea ce aş cuteza să numesc "EXEcția secolului".

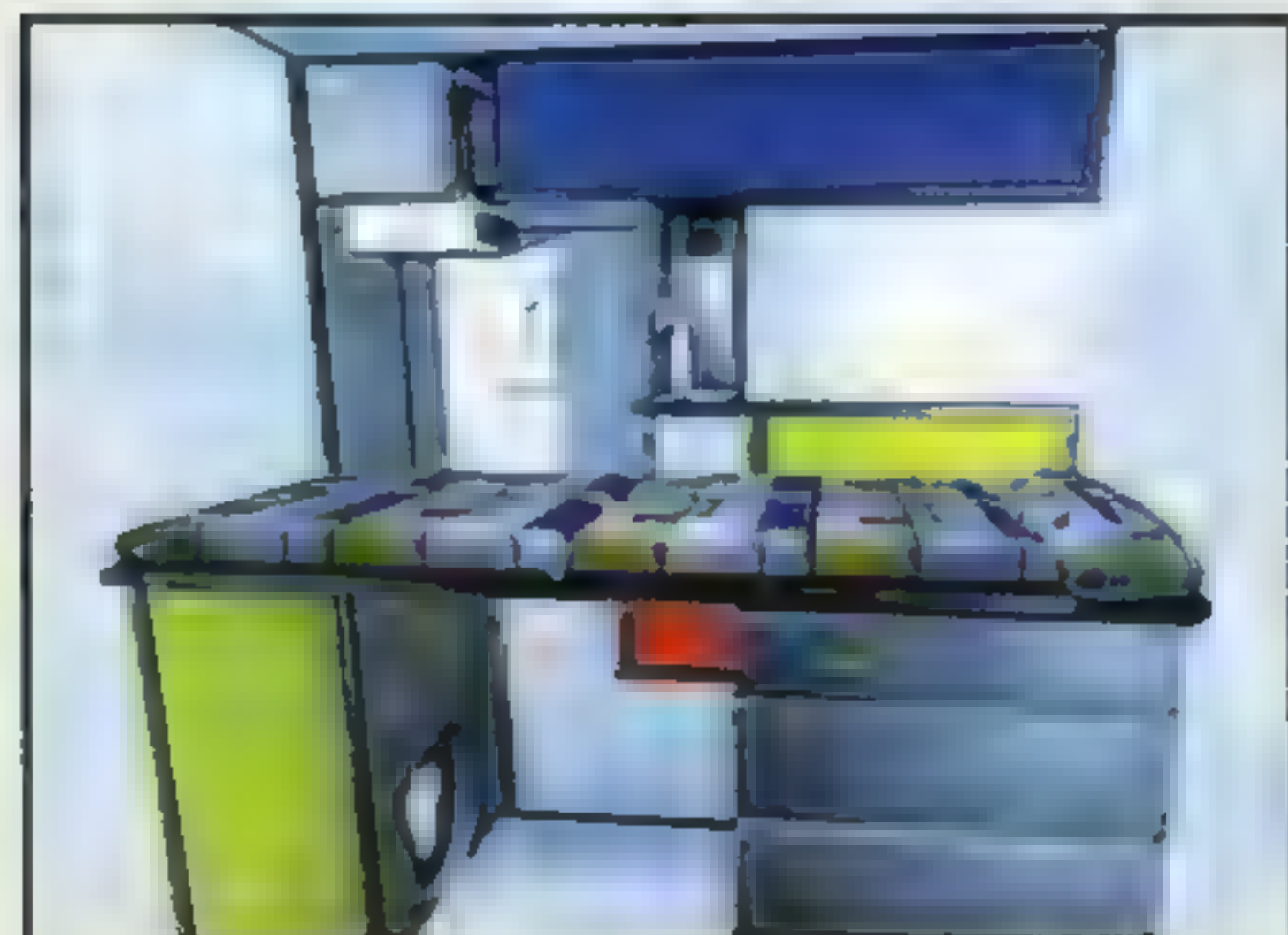
12.08.1999

Întrucît consider că natura m-a înzestrat cu o fire metodică și ordonată voi încerca să îmi impun o ordine în noianul de gînduri care ma asoltează.

Au trecut cîteva zile de cînd am lansat pentru prima oară jocul.

Introducerea a fost la fel de haioasă pe cît mă așteptam : nava stelara Titanic, construcție complet robotizată, aterizează cu eleganță în propria ta sufragerie. În acest moment faci cunoștință cu primul dintre roboții care formează personalul navei. Acesta este un fel de foarte politicos portar care te roaga să urci pe "Titanic" și să încerci să remediezi problema cu care se confrunta servitorii mecanizați ai transportorului spațial. Starea de ușoară confuzie în care se afla acesta este simbolică pentru starea de haos care domnește pretutindeni în cadrul navei. Odata ce ai acceptat invitația, vei fi înregistrat ca pasager la clasa SGT (Starship Galactic Traveler). Din acest moment, întregul univers "Titanic" este la dispoziția ta. Este vorba despre o nava imensă care îți da impresia, cel puțin la început, că o poți explora la infinit. Există un bar și un restaurant, un fel de gradină careia îi poți schimba climatul, iar pasagerii de clasa Înfîi se

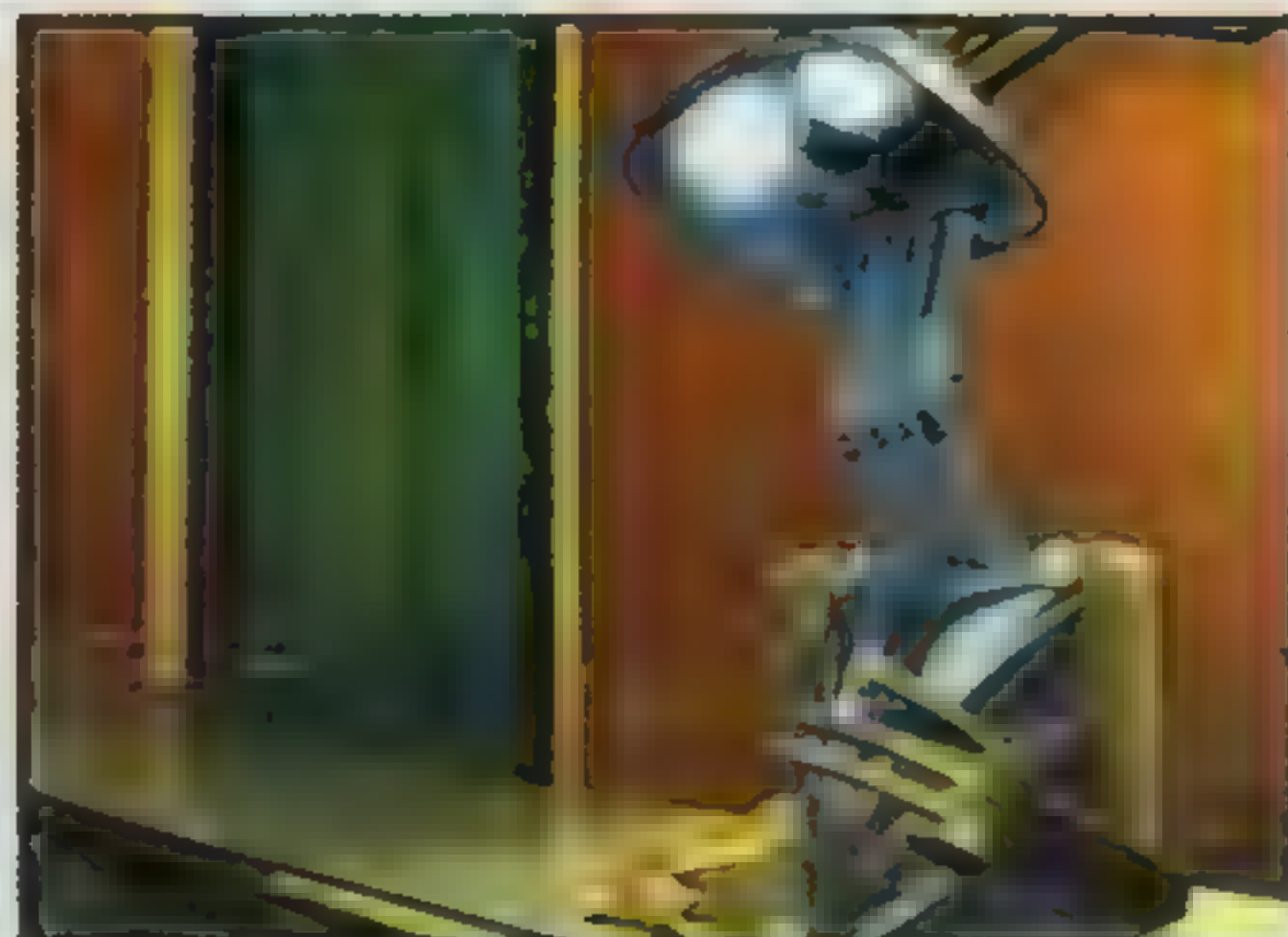
pot delecta cu o plimbare în gondola. Singurele personaje cu care poți interacționa sunt roboții. Povestea creării lor este deosebit de interesantă: fiecare are caracterul și memoria unei persoane care a existat în realitate. Asta îi face să fie foarte diferiți și complecși. Poți discuta cu Lift Bot, liftierul, care îți va povesti despre ranile pe care le-a suferit în timpul carierei sale de militar sau cu nesuferitul Succ-U-Bus, sistemul de poșta internă al Titanicului. În afara de aceștia mai există Desk Bot-ul, Bar Bot-ul, Maitre'D Bot-ul și alți cîțiva, mai puțin importanți. Fiecare din ei îți va răspunde conform temperamentului (pe care, ulterior, vei găsi o cale de a-l modifica), inteligenței și cunoștințelor care îi sunt specifice. Atmosfera în care se desfășoară acțiunea este una stranie în care sentimentul de singurătate (ești singura persoană biologic vie dintr-un obiect imens care ratăcește înîmplator, mînat de dorința de a atinge un punct pierdut în spațiu) se combină cu impre-



Măsuțe renderizate, oglinzi renderizate și toate în forme foarte diverse și origianale. Din păcate totul devine la un moment dat plictisitor.

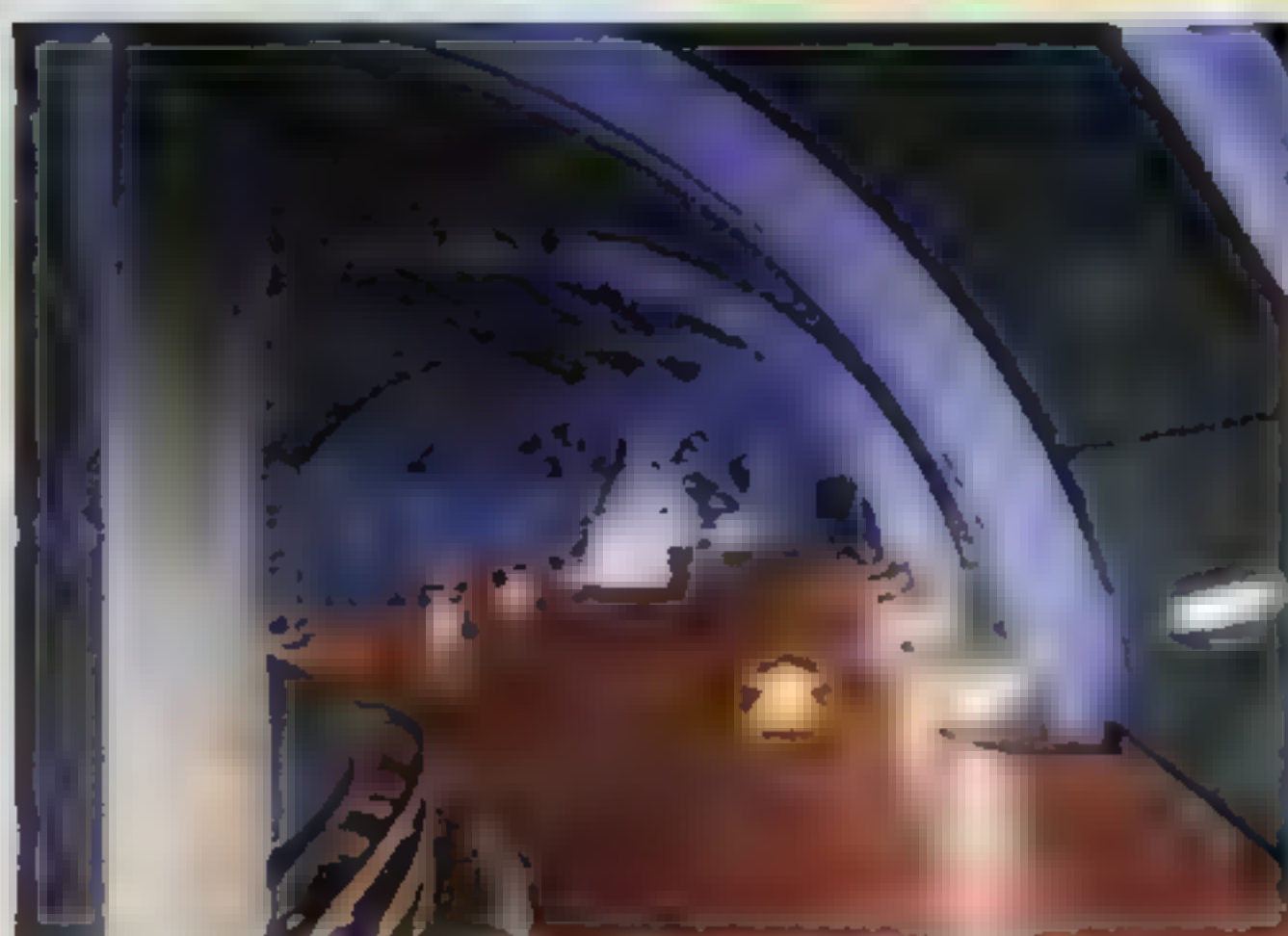
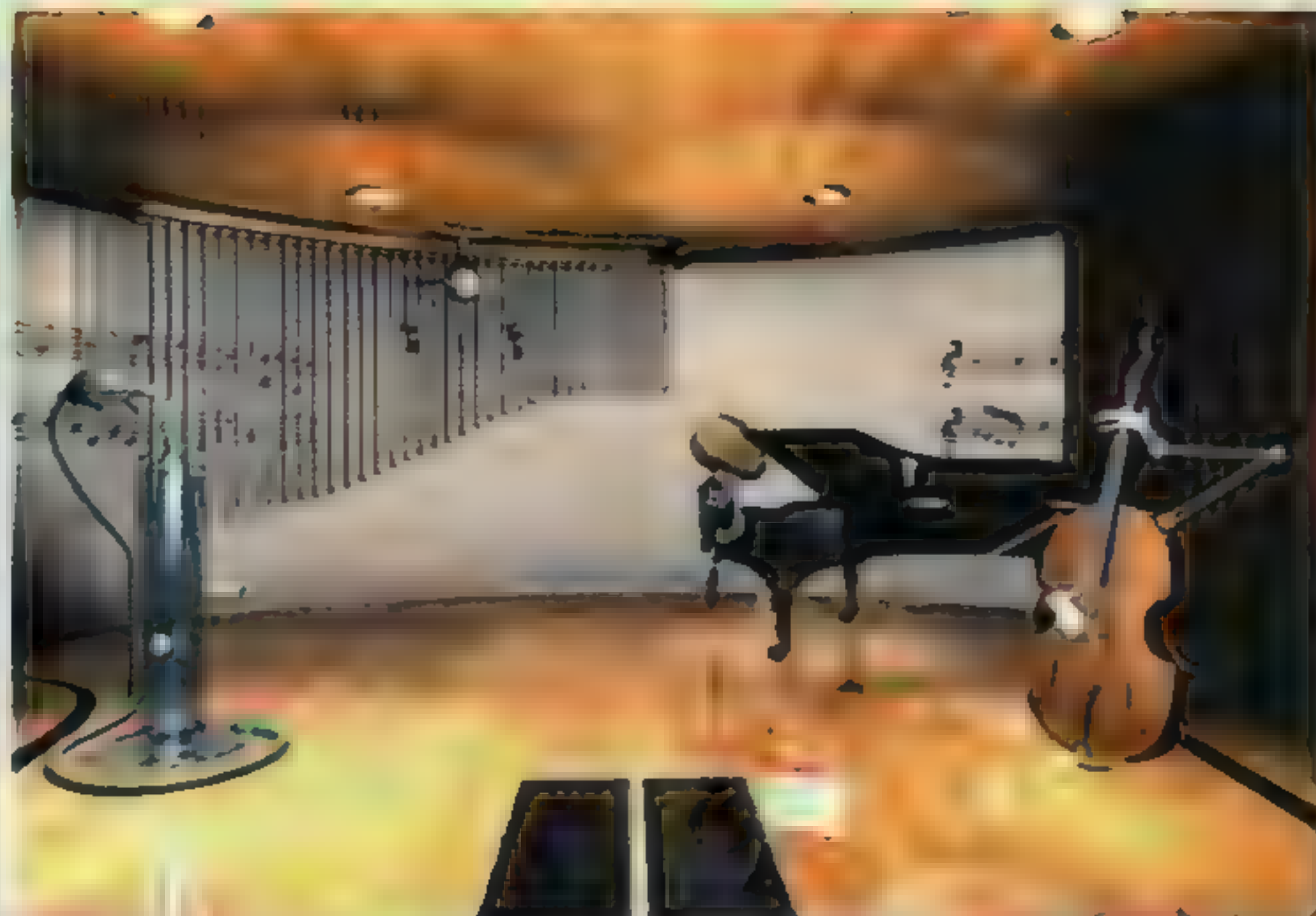
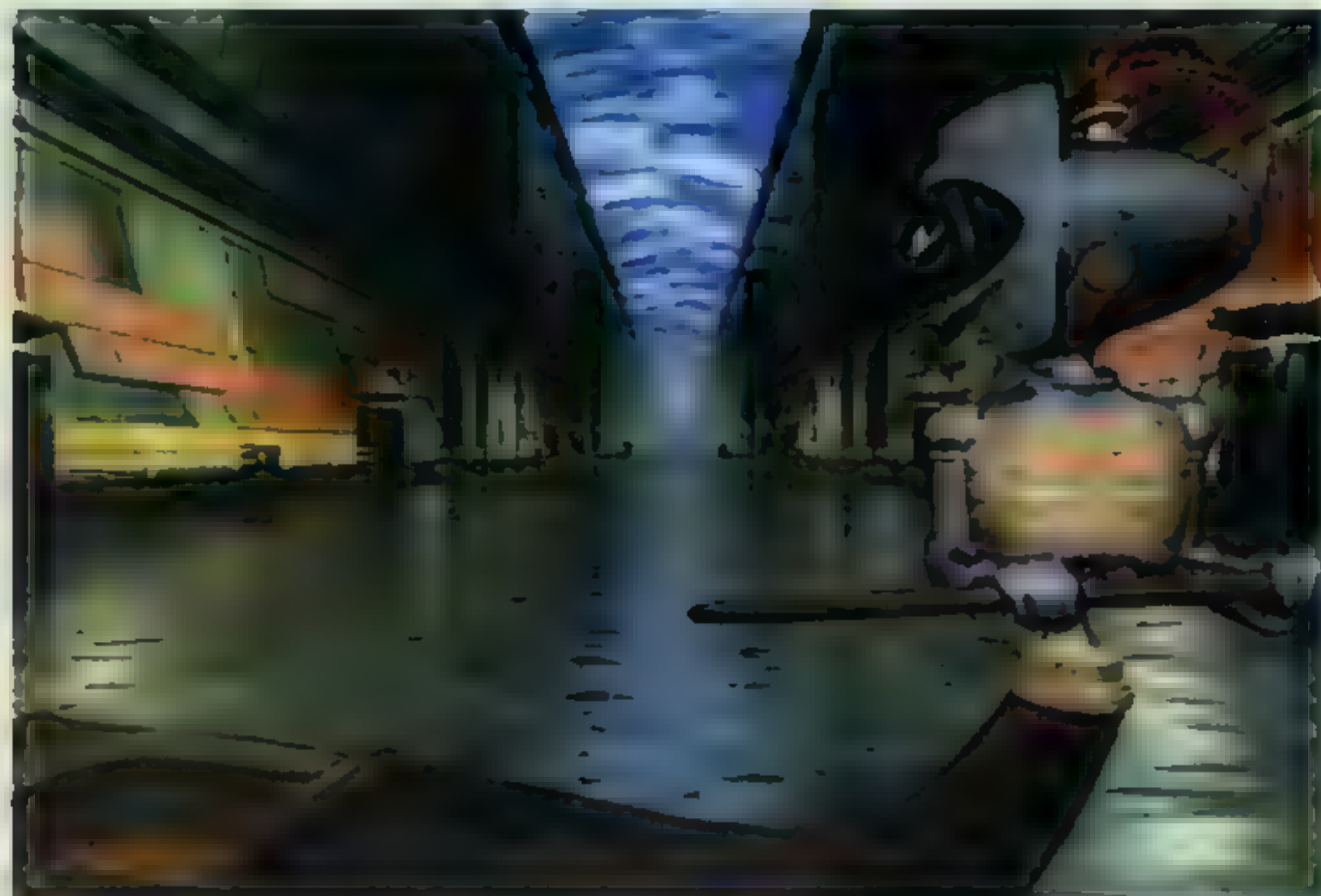


Jival este robotul alături de care vei debuta în joc. El te va conduce la început și orienta în quest-ul tău, după care, evident te va lăsa



Primul robot de care vei încerca să te folosești. Este un recepționar care la întrebarea "Did you have?" răspunde că a avut dar i s-au terminat...





sia de nesiguranță datorată comportamentului bizar al roboților, pentru a crea un mediu electrizant care te împinge la rezolvarea enigmei Titanicului...

14.08.1999

Înca nu am scris mare lucru despre interfața și grafica jocului. Ma grabesc să înlătur această lipsă : deși este un joc apărut într-un timp în care preferințele producătorilor variaza într-un mod foarte atragător între accelerarea hardware și o abordare tip desene animate, mai mult decât haioasă și care prinde la public, cei ce au dat naștere jocului de față au ales poate cea mai simplă, pentru ei, și plicticoasă, pentru noi, modalitate vizuală de abordare a unui quest: imaginile renderizate. Fiind evident o alternativă folosită acum câțiva ani, când imaginația designer-ilor și priceperea graficienilor nu era suficient exploatată, această realizare nu se încadrează prea fericit în atmosfera ce ar trebui să fie aici, nefacind decât să creeze o anumită monotonie în cadrul lungilor plimbări pe care tu le vei face pe navă. Această plictiseală va fi dublată și de lipsa de libertate în mișcare pe care o vei întâmpina deoarece traseul pe care jucătorul îl urmează de-a lungul coridoarelor este predefinit : nu te poți mișca decât înainte, înapoi iar de întors te întorci cu un anumit număr de grade determinat de locul în care te afli. Pentru a comunica cu roboții și celelate componente ale navei, jucătorul va folosi PET-ul :

Personal Electronic Thing. Primul și cel mai interesant mod în care poate lucra acest aparat este <Chat-o-mat>. Prin intermediul lui ai posibilitatea de a dialoga folosind după propria dorință, limba engleză: acesta este interpretorul despre care s-a făcut atât vîlvă și care se presupunea că va revoluționa lumea jocurilor adventure. În realitate el nu este atât de complex pe cît mă așteptam. El nu recunoaște ceea ce spun ci numai niste cuvinte cheie aflate în propoziția mea care alaturate situației în care eu și interlocutorul meu ne aflăm formează o imagine destul de clară în legătură cu ce am vrut eu să zic. Din acest motiv, orice întrebare care nu se supune unuia dintre modelele pe care programatorii le-au avut în minte în momentul creării jocului va capata, mai mult ca sigur, un răspuns anapoda. Fiabilitatea acestui tip de comunicare este micșorată și de faptul că răspunsurile roboților nu apar numai sub forma de text pe ecran ci pot fi și auzite. În acest scop a fost înregistrat un număr mare de posibile răspunsuri dar asta nu înlătură faptul că, în mod evident, vor exista multe întrebări care nu au CUM să obțină răspunsurile potrivite. Această decizie poate fi însă considerată una dintre marile atracții ale jocului. Nu numai că este, fără îndoială, mult mai plăcut să și AUZI răspunsurile, dar vocile roboților joacă un rol foarte important, în definirea caracterului lor (unul din lucrurile pentru care merita să te plimbi puțin prin

<starship Titanic> este enervantă voce răgușită a Succ-U-Bus-ului interpretată de deja pentru a treia oară menționatul - Douglas Adams. Folosind alte moduri ale PET-ului poate fi ținut inventarul obiectelor aflate în posesia jucătorului, pot fi controlate diferite obiecte cum ar fi liftul sau un televizor aflat în apropiere, poate fi stocată în memorie adresa unor anumite camere și nu în ultimul rînd, se ține legătura cu lumea reală (Save, Load, ...).

16.08.1999

În ciuda evidentelor calități ale acestui joc, constat cu uimire că nu mă atrage chiar atât de mult. Poate din cauza că, deși puzzle-urile întotdeauna logice sunt deosebit de atractive, subiectul nu evoluează și prin urmare tinde să devină monoton și fără îndoială plictisitor. La început, această monotonie a fost compensată de imaginile superbe, de sunete și de compania unor roboți foarte bine individualizați. Dar aceste calități dispar cu timpul : încet, încet începi să sari din ce în ce mai des secvențele animate, la un moment dat setezi muzica pe <off> și dai drumul la radio, iar roboții sunt doar de vreo 7 sau 8 tipuri. Un alt amanunt deranjant este animația din timpul călătoriei cu Pellerator-ul (un fel de transportor rapid). O astfel de călătorie poate ține câteva zeci de secunde, lucru foarte realist avînd în vedere dimensiunile Titanicului. Problema constă însă, în faptul că nu ai cum să sari peste această secvență în care trebuie

pur și simplu să aștepti să ajungi la destinație. Dacă combinăm această așteptare cu timpul petrecut în lif-turi (în care deasemenea nu poți sari peste episodul animat al transportului) și cu faptul că, în căutarea unui indiciu cu privire la ce trebuie să faci în continuare, trebuie să treci de numeroase ori prin toate sec-toarele Titanicului obținem ceva la fel de enervant ca <plimbarea> pînă în mijlocul Bucureștiului în plină arșița de vară. Un alt motiv pentru care călătoria cu 'Titanicul va putea să para puțin neplăcută este că în cazul unei instalări Standard', pe lînga călătoriile cu mijloacele de transport mai sus menționate va trebui să mai fie suportată și corvoada de a schimba CD-ul la fiecare aproximativ 10 minute în cazul unei călătorii dintr-o parte în alta a navei.

20.08.1999

În concluzie, tot ce pot să spun despre <Starship Titanic> este că dovedește cu prisosință că puzzle-uri bine realizate, imagini și sunete de calitate și o idee originală nu sunt suficiente pentru a crea un joc de excepție. ..."

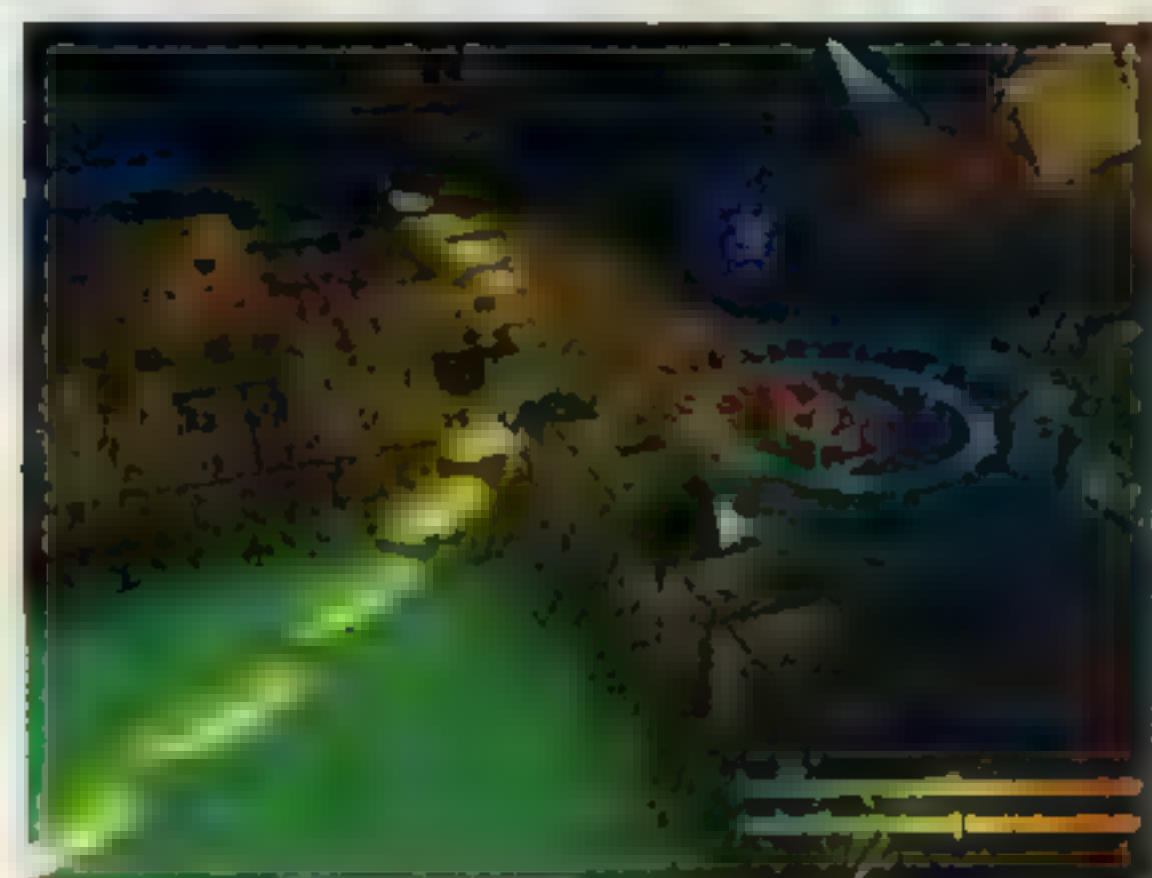
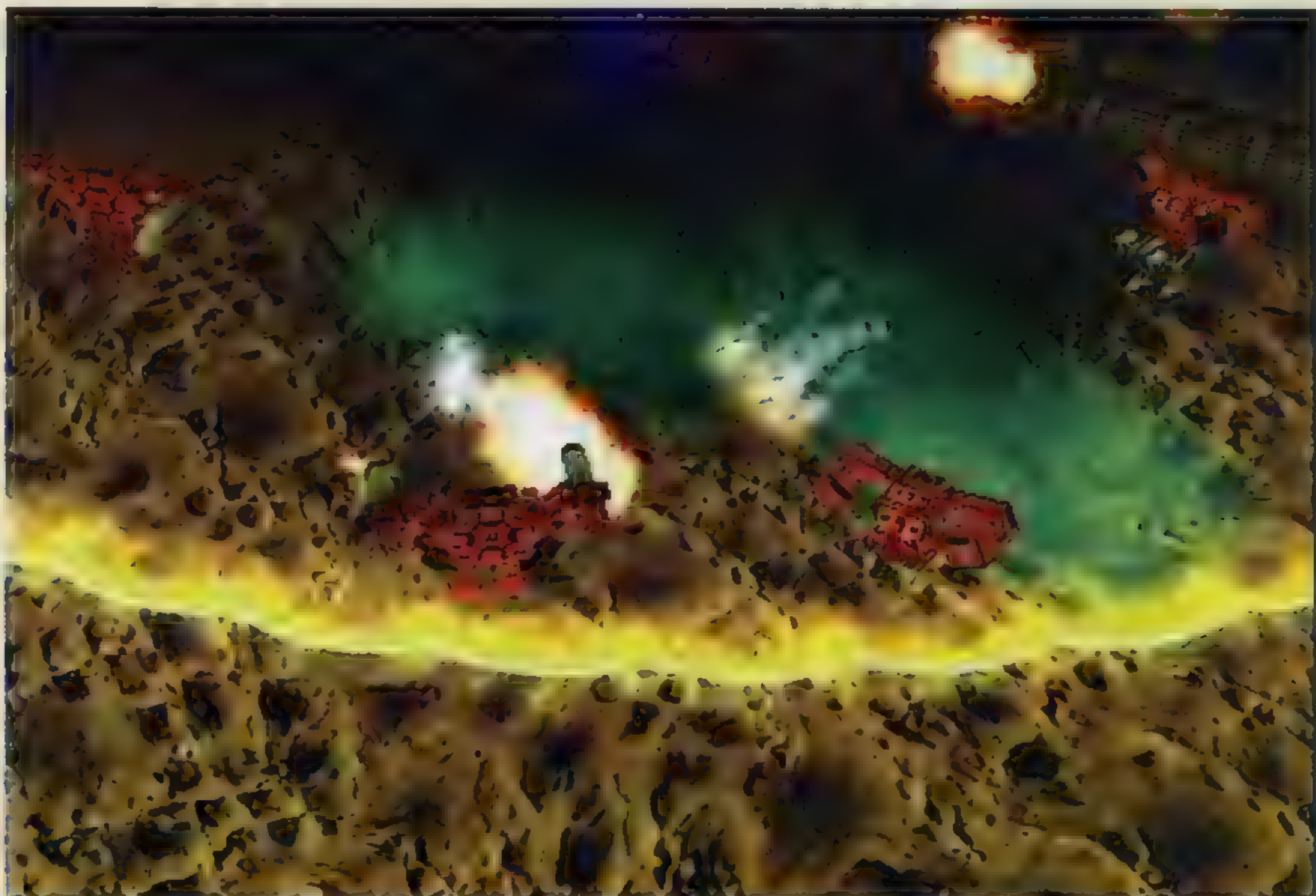
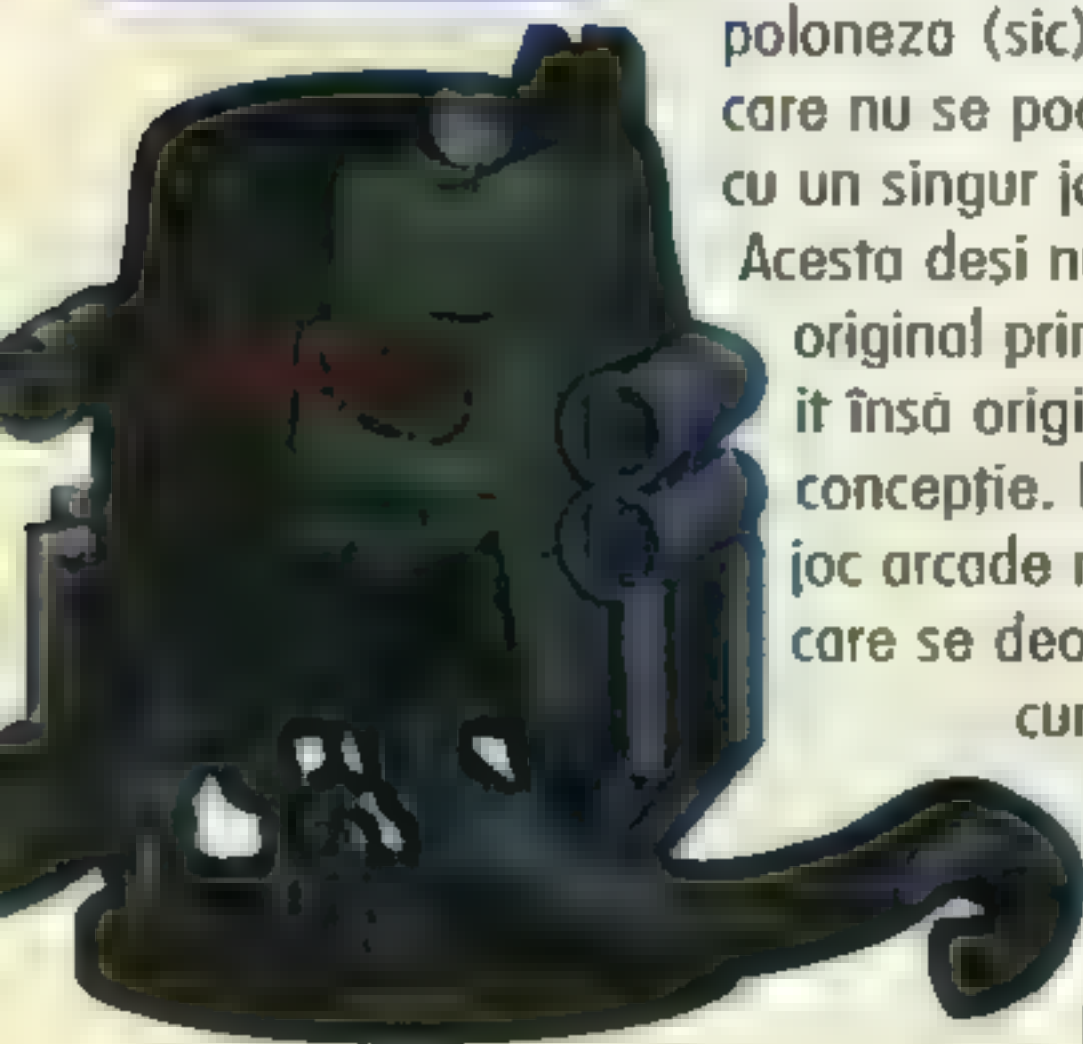
## PE SCURT

69

<b>Grafică:</b>	79	• Mmm
<b>Sunet:</b>	80	•
<b>Muzică:</b>	78	• Procesor: P100
<b>Atractivitate:</b>	65	• Memorie: 16 Mb
<b>Dificultate:</b>	70	• Harddisk: 160 Mb
<b>PRO:</b> O reîncercare interesantă de a reînvia questurile în care dialogai cum vroiai		• Video: DirectX 5
<b>CONTRA:</b> Din păcate nu este o realizare care să susțină inițiativa aceasta a producătorilor		• CD-Rom: 2X
		• Optim
		• Procesor: P133
		• Memorie: 32 Mb
		• Harddisk: 400 Mb
		• Video: DirectX 5
		• CD-Rom: 8X



# ROBO RUMBLE



**Bubble, bubble, rubble, duddle au fost primele cuvinte ale lui Cristi Radu cînd era copil. Robo Rumble au fost în schimb primele pe care le-a rostit la maturitate.**

**R**obo Rumble este într-adevar o apariție neobișnuită în peisajul jocurilor pe calculator. Este adevărat că putem să îl încadram fără dificultate în genul jocurilor Real Time Strategy însă toate elementele identificabile se termina aici. Producătorii sunt o firmă poloneză (sic), Metropolis, care nu se poate lauda decât cu un singur joc la activ.

Acesta deși nu era într-adevar original prin idee s-a dovedit însă original prin concepție. Era vorba de un joc arcade numit Katharsis, care se deosebea de concurența prin

folosirea modului de creare a imaginilor 3D prin metoda

Phong Shading, care permitea crearea umbrelor și altor efecte mult mai realiste decât metoda Gouraud shading, folosită intens atît în 1997 cît și anul acesta datorită ușurinței implementării. Faptul că Katharsis nu a avut succesul lui Quake nu a însemnat se pare mare lucru, însă cîteva lucruri s-au putut învăța din această experiență: nu contează cît de mică sau necunoscută este firma care produce un joc dacă există imaginație și inteligență bine folosită.

Robo Rumble reprezintă un nou test pentru Metropolis datorită aventurării într-un teritoriu complet nou pentru ei: cel al strategiei. Povestea care stă la baza jocului nu este foarte originală sau interesantă dar servește pe deplin

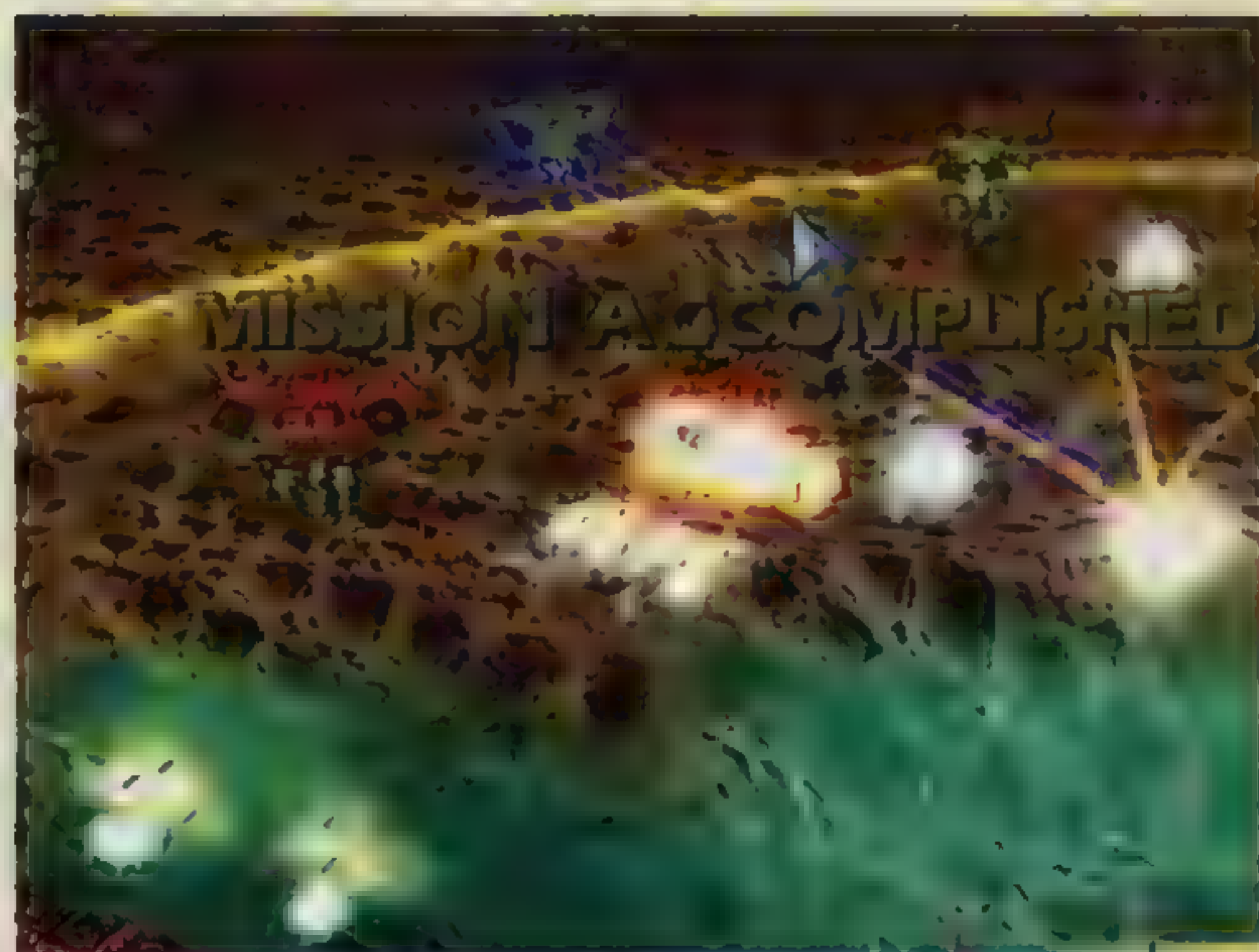
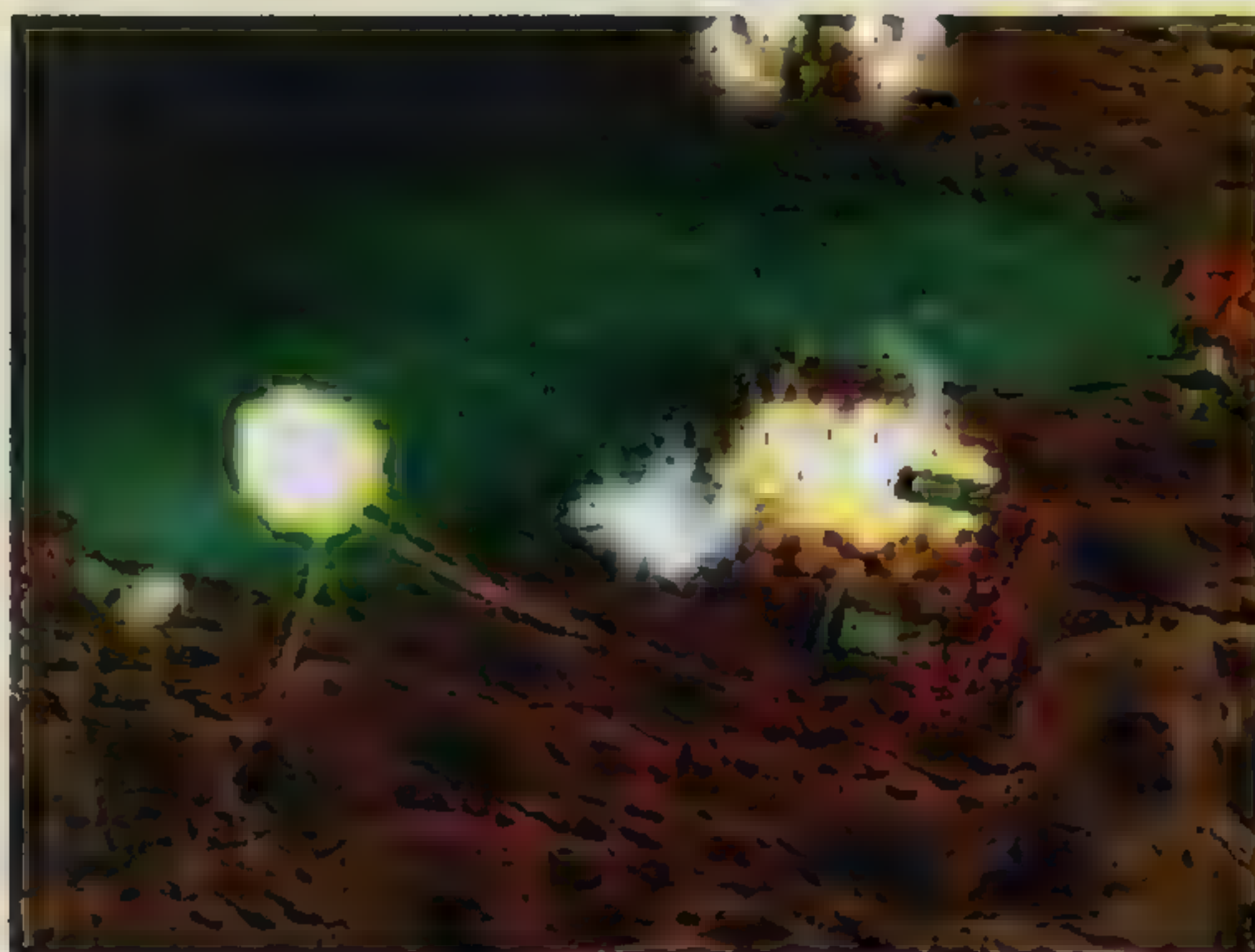
scopului pentru care a fost creată, acela de a introduce jocul propriu-zis. Într-un viitor nu prea îndepărtat oamenii încercînd fără prea mare succes să colonizeze planeta Marte descoperă îngrozitori un mare tun îndreptat spre Pămînt. Toată lumea intră în panică și începe să se pregătească cu înfrigurare de război. Principalii furnizori de arme se dovedesc a fi două firme cu concepte total diferite de abordare a războiului. Unul din producători se concentrează mai ales pe folosirea inteligenței în crearea și utilizarea armelor, în timp ce cel de-al doilea producător consideră că singura soluție pentru terminarea prin victorie a unui război este folosirea forței brute. Singura cale pentru a

determina cine va fi distribuitorul oficial de arme al forțelor terestre este găsită într-un mod ingenios printr-o confruntare între roboții construiți de cele două rivale după principiile lor de abordare a războiului. În acest moment interviu tu ca jucător prin alegerea uneia dintre cele două variante: inteligența sau forța brută.

Pentru cei care aleg varianta inteligenței misiunile vor fi mai dificile evident, necesitînd o mai mare atenție asupra slăbiciunilor adversarilor și a configurației câmpului de luptă. Însă cei care aleg forța brută vor avea de făcut lucruri mai simple: producția de roboți nu trebuie să fie întreruptă în nici un moment.

Poate cel mai interesant





aspect al jocului este reprezentat de abilitatea de a-ți construi singur unitățile combatante. Spre deosebire de alte jocuri de acest gen care îți ofereau unități gata construite, aici ai posibilitatea de a alege care sunt părțile componente ale fiecărui robot: picioare și corp, arme, echipamente suplimentare. Lucrul care m-a deranjat puțin este însă imposibilitatea, cel puțin în misiunile pe care le-am terminat, de a dota același robot cu mai multe tipuri de echipamente speciale. Așa se face că nu poți folosi în același timp pe un singur robot un scut și în același timp acesta să aibă abilitatea de a trage mai departe decât în mod obișnuit. Cu toate acestea numărul echipamentelor și părților componente disponibile pentru crearea unui robot conduc la o mare mulțime de variante. Acest lucru bineînțeles că sporește gradul de dificultate al jocului prin necesitatea luării deciziei juste la un moment dat: am nevoie de roboți rapizi dar slab apărați sau din contra,

mai bine mai lenti dar înarmați până în dinți? Deasemenea, datorită faptului că ai la dispoziție la un moment dat de o sumă limitată de bani, trebuie să alegi cu grijă felul roboților pe care îți construiești în așa fel încât să slujească scopului pe care ți l-ai propus și să fie în cantitate suficientă.

Deosebită este și modalitatea de abordare a intervalului dintre misiuni. În timp ce alte jocuri se pot mulțumi să îți ofere o interfață comodă din care poți salva sau încarca nivele sau pentru alte operații, în Robo Rumble acest lucru nu este atât de evident. De fapt ești pus în dialog cu cinci personaje care te ajută sau nu în ceea ce vrei să faci în continuare. Reprezentantul conducerii întreprinderii te ține la curent cu ultimile realizări ale fabricii, consultantul îți da informații despre următoarea misiune și despre eventualele tactici pe care ai putea să le aplici, omul de știință poate să îți ofere contra cost ultimele descoperiri în materie de componente și

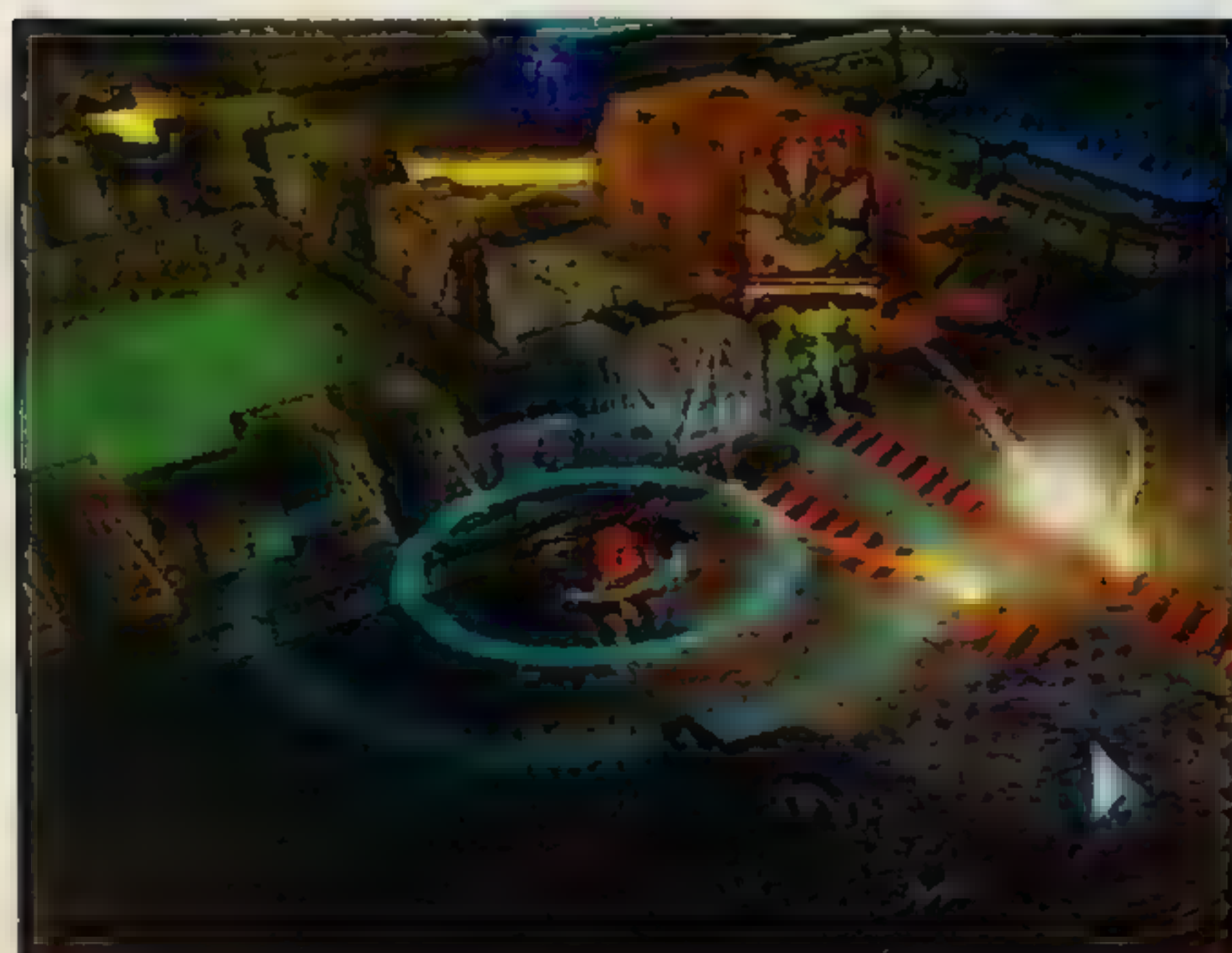
arme, spionul îți oferă tot în schimbul unei sume de bani ce fel de arme vor folosi inamicii în misiunea viitoare, în timp ce de-abia robotul de serviciu ascunde de fapt cunoscutele opțiuni de utilizare ale jocului. Toate acestea nu fac decât să facă jocul mai atractiv oferind și câteva elemente de aventură. Impresia că efectiv ieși parte la o acțiune în care mai multe forțe au multe lucruri de spus este mult mai evidentă în acest fel de abordare.

Desfășurarea jocului are multe elemente nemai întâlnite în altă parte. În primul rând victoria nu o are cel care are mai mulți bani sau cel care reușește să distrugă mai mulți roboți adversarului. Ideea este foarte simplă și ca toate ideile simple este și cea mai bună. Concret trebuie distrusă poarta energetică prin care inamicul își trimite roboții. Acest lucru nu este atât de ușor precum ar putea să pară, distrugerea completă venind la sfârșitul a trei faze intermediare în care adversarii încep să se apere cu

și mai mare înverșunare sau încearcă un contraatac în speranța de a te surprinde și distruge.

În momentul în care un robot este distrus primești înapoi echivalentul său în bani pentru a construi altul. În acest fel numărul roboților pe care ți ai în luptă la un moment se va menține constant. Tacticile bazate pe copleșirea adversarului cu unități devin astfel fără nici o acoperire practică. Singura cale pentru a reuși într-o luptă rămâne orientarea rapidă pe hartă și folosirea tuturor avantajelor pe care aceasta le oferă. De exemplu în una din misiuni singura cale de acces rapidă a inamicului spre baza pe care trebuia să o apar era asigurată de o poartă îngustă pe care nu putea să intre la un moment dat decât un singur robot. A fost simplu în acest caz să postezi doi roboți de-o parte și de alta a intrării punând fața astfel oricărui fel de atac, în timp ce cu cealaltă parte a echipei ocoleam și luam prin surprindere baza inamică.

Grafic, Robo Rumble este cu totul deosebit, apelând la cele mai noi tehnici de reprezentare 3D. Efecte de ceață, ploaie, ninsoare se îmbină plăcut cu cele de reprezentare a texturilor animate, animație de particule și modificări dinamice ale terenului. Sunetul beneficiază din plin de facilitățile oferite de DirectSound3D și Aureal3D pentru reprezentare spațială. Iar dacă aveți posibilitatea puteți chiar juca în rețea contra unui adversar uman. Robo Rumble promite a fi cu adevărat o experiență nouă și originală în peisajul jocurilor de strategie.



## PE SCURT

84

Grafică:	94	• Minim
Sunet:	80	• Procesor: P133
Muzică:	71	• Memorie: 16 Mb
Jucabilitate:	83	• Harddisk: 400 Mb
Multiplayer	60	• Video: DirectX 5

**PRO:** Poveste interesantă, te atrage, more fight less talk, arată bine și durează foarte mult

**CONTRA:** Complet linear, dificultate redusă, jucătorii experimentați s-ar putea plictisi, fără voci

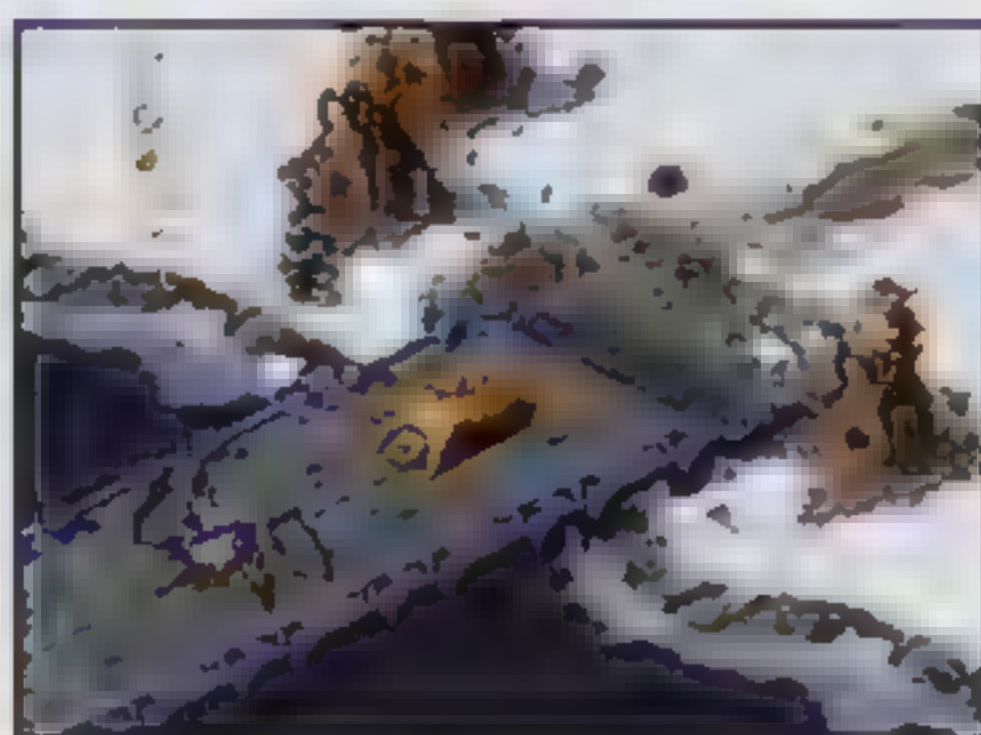
• Optim
• Procesor: P200
• Memorie: 32 Mb
• Harddisk: 400 Mb
• Video: 3DFx
• CD-Rom: 8X





# DOMINION

## STORM OVER GIFT 3



**Lui Mihai Dobrică îi place foarte mult să primească multe cadouri și este bucuros când asta se întâmplă. Așa a fost și de curând când a început să-ți deschidă cadourile până când a ajuns la cadoul numărul 3. L-a deschis și a văzut că era Dominion. Ce a rezultat vă dați seama cu toții: o furtună**

**NCA O CLONA C&C ? DA !** "Un remake după un joc din 92 care arata ca un joc din 90, o continuare care nu aduce nimic nou" - este fraza care definea jocurile notate cu 40-49 puncte.

Fraza care definește Dominion -

"Un remake după un joc din 95, care arata ca un joc din 96, nu aduce nimic nou și are AI-ul unui joc din 92" - este oarecum asemanatoare, trebuie să recunoaștem. Deci Dominion este o clona C&C Red Alert, care arata

puțin, puțin mai bine, aduce lucruri noi ce uimesc prin inutilitate (noi dacă ne referim la anii 95), aa..., hmm..., aaa... ȘI ATÎT ! Nu, să nu greșesc, are în plus încă doua rase ! Din pacate spre deosebire de Starcraft unde cele trei specii aflate în lupta aveau un mod de atac/aparare specific, în Dominion totul funcționează la fel indiferent cu cine și împotriva cui joci. Cât despre istoria jocului, acesta a fost inițial dezvoltat de 7thLevel, pornind de la primul lor joc de succes - G-Nome. Cine a jucat G-Nome va recunoaște multe unități și clădiri cu aspect și atribute identice. Apoi 7th Level a renunțat la crearea de jocuri și Dominion (cum era numit atunci) a fost lăsat în paragină aproape un an, pînă cînd Todd Porter, creatorul jocului i-a convins pe cei de la Ion Storm să-l cumpere. Din pacate se pare că singura modificare pe care au făcut-o cei de la Ion Storm a fost lungirea titlului "Storm over Gift 3".

### RASE, CLADIRI, UNITATI

Rasele (fiindcă aici e vorba de extraterestrii) Human, Scorp, Merc și Darken diferă atât prin colorit cât și prin designul clădirilor. Iar clădirile sunt: uzina, generatoare, rafinarie, cartier general, fabrică de tancuri, fabrică de arme, turele, etc, etc, nimic inovativ... mai puțin așa numitele "umbilicals" - transportoare de curent cu ajutorul cărora îți poți extinde baza. Și acestea inutile, fiindcă orice clădire consumă cât produce un generator așa că mai bine faci un generator decât un "umbilical". Unitățile de luptă ale celor patru specii sunt identice ca funcționalitate, variind doar raportul putere de foc/armură/cost. Human au unități echilibrate, deci nu foarte puternice sau rezistente și nu foarte scumpe. Scorp au unități mai slabe dar ieftine, Merc au cele mai puternice unități, scumpe și cu armură slabă în timp ce Darken au ca principal atu armura. Sigur cam așa stau lucrurile pe





## N. GAME STUFF

## PERSONAL

**Inginer** - poate construi "Uzina Principala", poate virusa sau cucerii construcțiile adversarului.

**Comandant** - îmbunătățește comportamentul unităților din jurul lui și vindecă soldați.

**Soldat** - O unitate primitivă

**PHU** - Vehicule de vânătoare lente, fără AI, complet stupizi !

## VEHICULE

**Teleportor** - Teleportează unități de luptă în câmpul dușman, poate fi folosit ca poartă de fabrică (unitățile pe care le construiești vor fi teleportate prin acest vehicul chiar în poarta inamicului).

**Vehicul de recunoaștere** - ?

**Tanc** - aa.. Tanc? (Upgrade)- Artilerie

**Hover** - Bombardier supraterestru (nici avion nici tanc), fara armura. (Upgrade) - La fel ca Hover dar se mișcă mai repede și poate transporta trupe.

**Biped** - Un fel de Mech (G-Nome), nu foarte agresiv dar bine blindat. (Upgrade) - Biped cu lansator de rachete

## UNITATI SPECIALE

**Human M-Cat** - paralizăază unitățile și turetele inamice.

**Scorp Digger** - Transporta unități pe sub pământ, timp în care este invulnerabil

**Merc Widow Maker** - Preia controlul asupra unităților inamice. Uau!

**Darken Cloaker** - Face unitățile proprii invizibile pentru inamic.

## INFRASTRUCTURA

**Energy Beacon** - Între doua se crează un câmp energetic care nu permite trecerea inamicilor.

**Tower, AutoCanon, Rocket,**

**Meson** - Turele defensive

**Umbilical** - Marește aria de acoperire cu energie electrică

**Bridge** - Pod.

## CLADIRI

**Main Plant** - Prima clădire, principală poartă de evacuare

**Power Plant** - Generator

**Colony** - Creează oameni necesari pentru upgrade sau unități.

**Refinery** - Extrage singura materie primă din mine.

**HeadQuarters** - Recon, Chassis Commander, Propulsion P...

**Weapons Plant** - Face tancuri

**Armory** - Produce bipezi

**Propulsion Plant** - Produce Hover-Bomber.

**Chasis Plant** - Unități speciale.

**Semiconductor P.** - Produce ingineri, teleportoare

**Telepad** - Permite trimiterea unităților "acasa".

hîrtie, în realitate diferențele fiind foarte mici, insuficiente pentru a te face să iei jocul de la capăt cu o altă rasă.

Nici clădirile nu diferă de la o rasă la alta, numai ordinea în care pot fi construite și posibilitățile de upgrade deosebindu-se puțin.

Terenul este cît se poate de 2D, plin de copăcei, "canioane" și stînci care îți vor face amplasarea bazei un chin. Sigur, cu timpul te vei obișnui însă la început va trebui să vinzi clădiri abia construite ca să-ți poți plasa rafinaria, și de obicei de-abia după ce vei avea toată baza în picioare vei descoperi că este amplasată aiurea. În principal înfi construiești "Uzina Principala" (asta dacă ai un inginer), apoi MULTE generatoare de curent și o "colonie" care îți va aduce oamenii necesari unor construcții sau upgradeuri ulterioare. Mai departe va trebui să găsești o "fîntînă de minerale" (o mină) deasupra căreia plasezi o rafinărie, și să construiești cartierul general. Pînă aici totul funcționează la fel, indiferent de misiune. De aici în colo este optional dacă vei construi multe unități ieftine și slabe sau dacă, avansînd diferite clădiri și construind o fabrică de arme, îți vei face tancuri, artilerie sau roboți puternici. Revenind la unități, producătorii au fost zgîrciți și în această privință - numai 14 unități de luptă cu totul (incluzînd versiunile upgrade). Fiecare rasă are și o unitate specială, extrem de scumpă, care va fi aperitivul atacurilor inamice. În concluzie nimic, dar absolut nimic nou față de C&C RA.

## COMBAT. AI. MULTIPLAYER

Nu spun că este foarte deranjant ca un RTS să nu aibă Fog of War, doar am jucat cît încap C&C fără să-i simt lipsa, dar mă așteptam de la un joc modern să includă această opțiune. Ei bine Dominion nu o face, și pe măsură ce explorezi harta aceasta va rămîne permanent și complet vizibilă. Din punct de vedere al AI-ului



Dominion are cîteva părți bune, de exemplu calculatorul va ști să-ți atace punctele slabe, cum ar fi umbilicalele (transportoare de energie) sau commanderii dintr-o trupă de soldați. Însă acest lucru face ineficientă construirea commanderilor (ceva mai scumpi) sau a umbilicalelor. Bipezii, care sunt invulnerabili la focul mitralierelor vor ști să atace înfi lansatoarele de rachete, mult mai periculoase. Un joc de strategie modern trebuie să aibă un echilibru între atac și apărare, astfel încît soluția "construiesc 50 de tancuri și l-am ras" să nu funcționeze. Soluția adoptată în Dominion este mult mai simplă - pathfinding-ul este atît de slab încît forțele tale concentrate vor ajunge tocmai bine una cîte una în fața turetelor inamice. Nu putem vorbi de un AI foarte prost, ci de unul mediocru, ca și tot restul jocului.

Majoritatea unităților pot efectua peste opt comenzi (Stop, Attack, Hold Position, Patrol, Guard, Detonate, etc.) iar soldații se pot culca pe burta sau în genunchi, însă în învalmașeala care se crează de obicei în timpul unui atac vei avea comenzi mai importante de dat decît acestea. Dominion are o mulțime de comenzi

compuse, printre care selectarea de grupuri, selectarea unităților de același tip, care te vor ajuta mult în luptă. Asta dacă nu te vei plictisi de joc înainte să le înveți...

În multiplayer Dominion este cu siguranță un joc mult mai bun. Fiindcă nu mai ai de-a face cu AI-ul slab, iar șmecheriile cu virusarea și furatul clădirilor adversarilor sunt amuzante. Ba chiar se poate juca pe gratis pe mplayer.com. În rest are toate opțiunile clasice de multiplayer (Modem/IPX/Serial).

## INTERFATA. GRAFICA. SUNET

Interfața este poate cel mai bun lucru din Dominion. Include posibilitatea de a comanda construcția mai multor unități, și poți face clădiri, personal și vehicule în același timp. Nimic nou totuși. Grafica ca și sunetul FX sunt mediocre iar muzica... dacă vă place techno este ce-ați visat. Numai să nu o dezafecți pentru că momentan eu nu am văzut de unde se mai poate pune la loc!

Dacă aș avea de ales între a juca pentru a 15-a oară o misiune din RA mi-ar placea mai mult decît Dominion. Cred că asta spune tot... (Despre tine sau despre joc? - Ed)



## PE SCURT

57

Grafica:	50	• Minim
Sunet:	50	•
Muzica:	70	• Procesor: P133
Atractivitate:	40	• Memorie: 16 Mb
Dificultate:	75	• Harddisk: 70 Mb
Multiplayer:	75	• Video: Direct X
		• CD-Rom: 4X

**PRO:** O interfață destul de bine realizată și nimic altceva în mod deosebit

**CONTRA:** Demodat, nu aduce idei sau concepții noi de joc, aceleași unități vechi.

• Optim
• Procesor: P166
• Memorie: 32 Mb
• Harddisk: 70 Mb
• Video: Direct X
• CD-Rom: 4X





# MECH

# COMMANDER

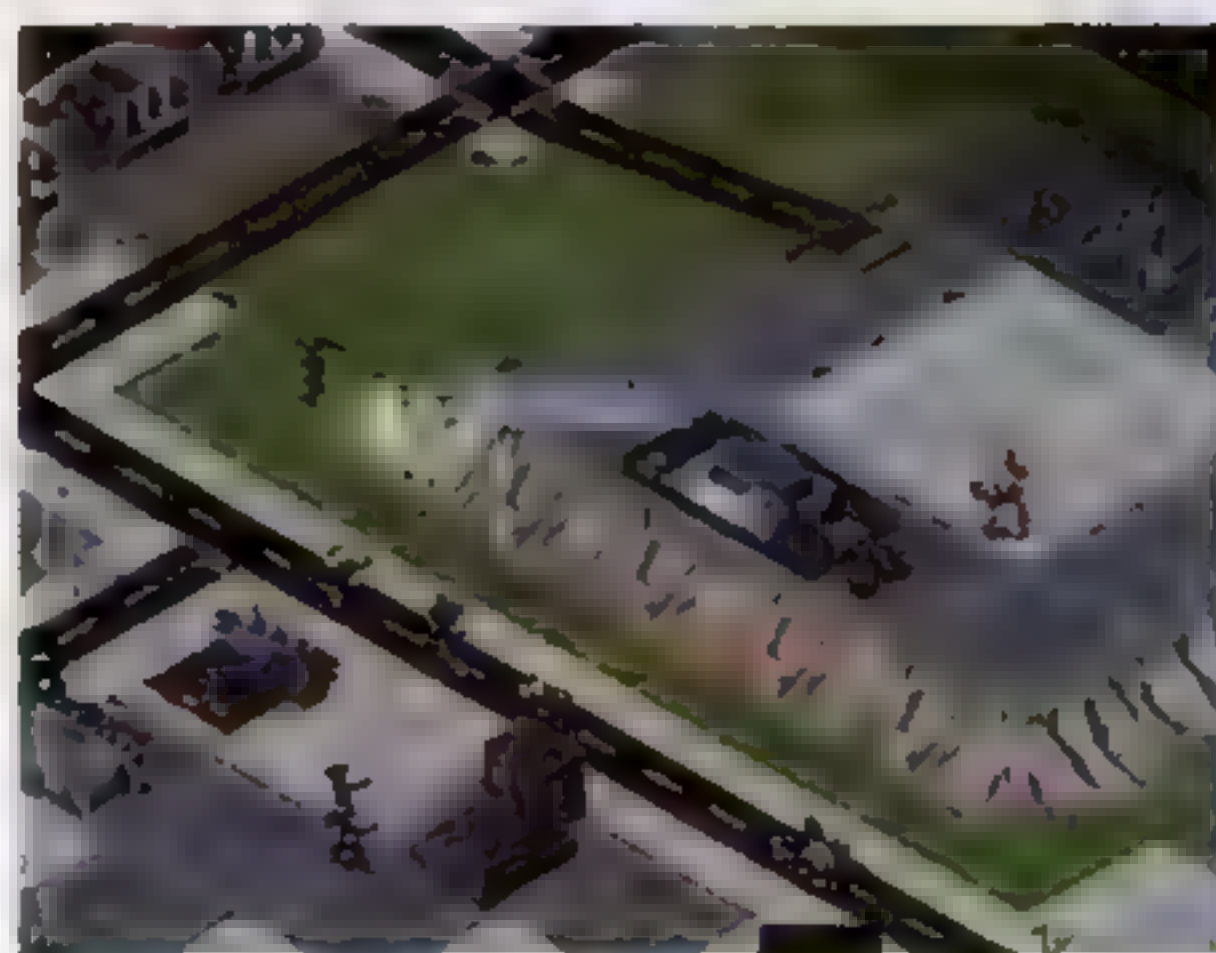
**Ținând cont de incapacitatea sa de a se impune, Alex Bartic a încercat ca măcar într-un joc să fie un mare commander. Din păcate însă pentru el a sfârșit prin a ajunge un mic și jalnic robotel, aflat, ca și în cazul descrierii sale între picioarele roboților adversi.**

Universul BattleTech are deja o tradiție îndelungată și peste un milion de fani pe mapamond. Totul a pornit de la o serie de cărți și câteva jocuri pe hârtie pentru a se transforma de-a lungul anilor într-o adevărată epopee a imensilor roboți de luptă, Mech Warrior, Mech Warrior II și MW Mercenaries fiind trei dintre cele mai recente jocuri de PC cu această temă. Principalul lor defect sau calitate este posibilitatea de a vedea câmpul de luptă din perspectiva unui pilot, până acum lipsind cu desăvârșire

orice abordare tactică și strategică a situației. MechCommander are o concepție total diferită de seria Mech Warrior cât și de alte jocuri de strategie, gen Red Alert sau Starcraft. El este unul dintre puținele wargame-uri în timp real (mai există și Warhammer: Dark Omen, cu care de altfel seamănă un pic), lipsind elemente ca administrarea unei economii bazate pe resurse sau energie, încadrată într-o bază care trebuie apărută și din care se lansează atacurile.

Principală unitate de luptă

a secolului 31 este Battle Mech-ul, robot de luptă biped, de forme și dimensiuni diverse, mult mai puternic decât orice tanc sau lansator de rachete, vehicule depășite, transformate de altfel în unități de sprijin. Patru BattleMech-i formează un Lance iar trei Lance-uri o Companie. În Mech Commander ești la comanda Companiei Zulu, First Davion Guards, unul din grupurile de avangardă care iau parte la eliberarea planetei Porth Arthur de sub stăpânirea Smokes Jaguars-ilor, considerați de către Informații ca fiind cei mai puternici dintre cele șase clanuri invadatoare. Campanie împotriva acestora este împărțită în cinci operațiuni a câte șase misiuni, fiecare operațiune având un obiectiv clar: prima asigură un cap de pod, în a doua sunt distruse puncte de comandă, convoaie și depozite de echipament militar inamic, în a treia sunt eliberate anumite amplasamente civile, iar în ultimele două este pregătită



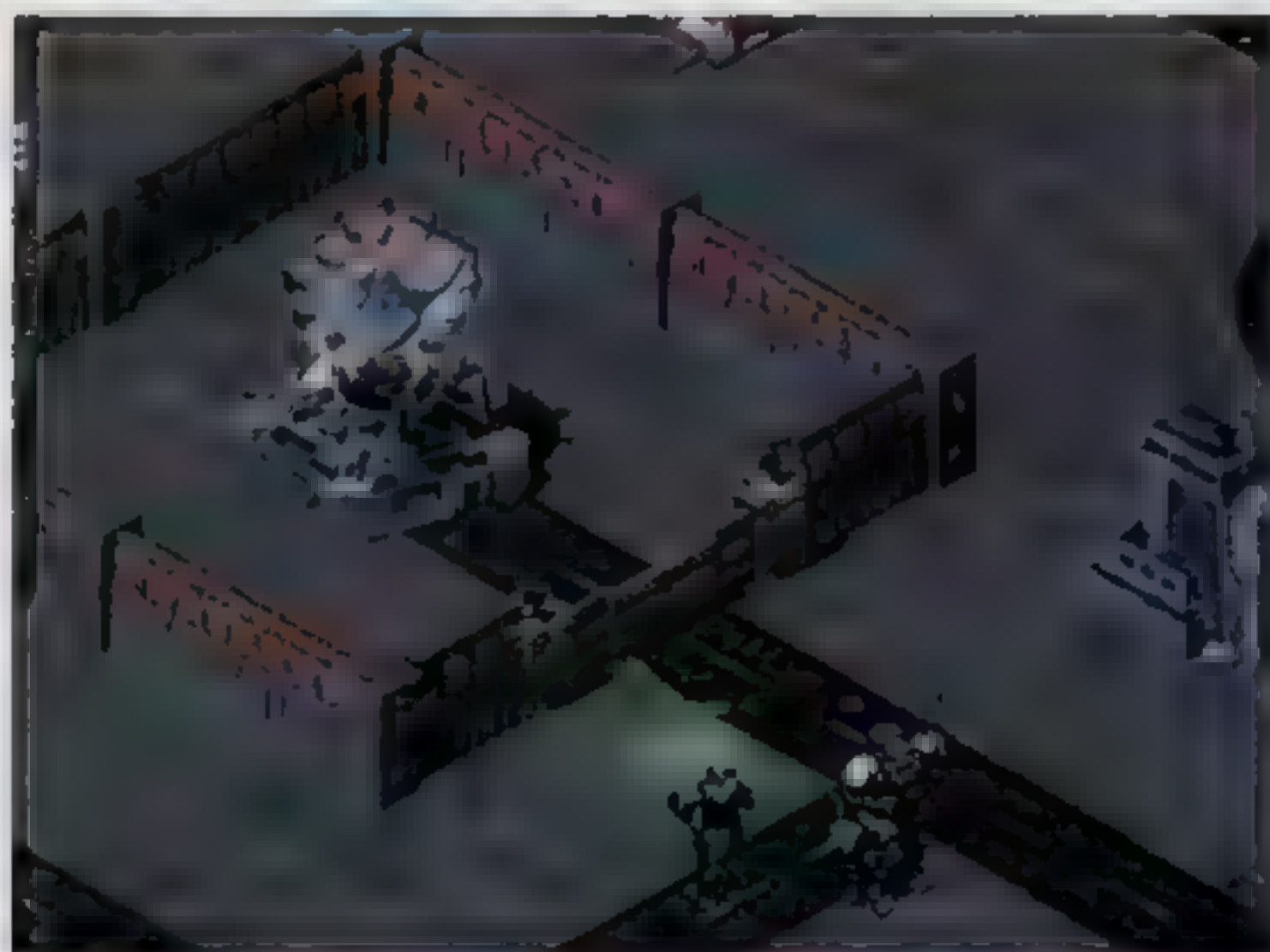
și executată cucerirea bazei militare de la Kylie, scopul întregii acțiuni. O misiune are la rândul ei două faze: una de planificare a atacului și alta de luptă efectivă împotriva inamicului. Prima etapă include cumpărarea de noi piloți, echipament, vehicule și BattleMech-i sau repararea celor ovariți sau capturați pe câmpul de luptă în misiunile precedente. Fiecare Mech este cât se poate de customizabil, și în general echiparea se face în funcție de cerințele misiunii. Armele sunt împărțite în trei categorii în funcție de raza de acțiune, sunt energetice sau cu muniție finită și provin din două surse: IS sau Clan. Tot echipamentul Clan-ului, de la Mech-i și până la armament, are o greutate redusă, trage mai repede și mai puternic și este scump. Corespondentele lor IS sunt ieftine, mai primi-

tive și pot fi cumparate de la batalion, nefiind absolut necesară procurarea lor doar de pe câmpul de luptă ca în cazul celorlalte

Piloții au fiecare caracteristicile lor (figuri și voci diferite, comportament specific) iar deosebirile principale sunt la nivelul celor patru capacități: țintit, pilotat, sarit și senzori. Skill-urile cresc o dată cu experiența, unul din obiectivele vitale ale fiecărei misiuni fiind supraviețuirea piloților prin ejectare comandată în caz de pericol. Sanătatea este cel de-al cincilea parametru, și se modifică cel mai des datorită ranilor și perioadelor de repaus pentru vindecare. Echipamentul Mech-ului poate fi înlocuit după cumpărare sau recuperarea de pe câmpul de luptă cu cel capturat dar cu o funcționalitate diferită.







Fiecare misiune are unul sau mai multe obiective principale obligatorii și câteva secundare, mai puțin importante. Realizarea acestora asigură o anumită sumă de bani care este folosită la reparații și noi achiziții de tehnica de luptă. Odată selectați Mech-ii care vor fi debarcați, misiunea poate începe. Mai trebuie doar specificat un aspect, și anume în ciuda posibilității de a comanda maxim 12 unitați, cifra celor debarcați depinde în final de greutatea și numărul de sloturi libere oferite de batalionul de desantare.

Noutățile aduse de Mech Commander sunt atât la nivelul interfeței cât și la modul de desfășurare al unei lupte. În misiune Mech Commander permite crearea a până la patru grupuri de luptă, apelabile cu F1-F4. F5 este rezervat scoaterii rapide a Mech-ilor selectați din grupul de luptă din care fac parte. Adeseori vitală pentru desfășurarea acțiunii este organizarea Mech-ilor cu aceeași viteză într-un singur grup, pentru a elimina din

start posibilitatea rămănerii în urmă a unora dintre ei la deplasare rapidă. Ca și la alte jocuri de război, distrugerile maxime se obțin prin concentrarea focului tuturor unităților asupra celui mai periculos inamic accesibil.

Un element care lipsește cu desăvârșire este "fog of war", ceața care ar trebui să împiedice vizualizarea întregii hărți o dată ce a fost descoperită, terenul inițial negru devenind vizibil pentru tot restul jocului după ce a trecut o unitate pe acolo. Suprafața de luptă este 3D, poziționarea unui Mech pe un deal făcând vizibilă o zonă mult mai întinsă, oferindu-i în același timp avantaj tactic asupra adversarului.

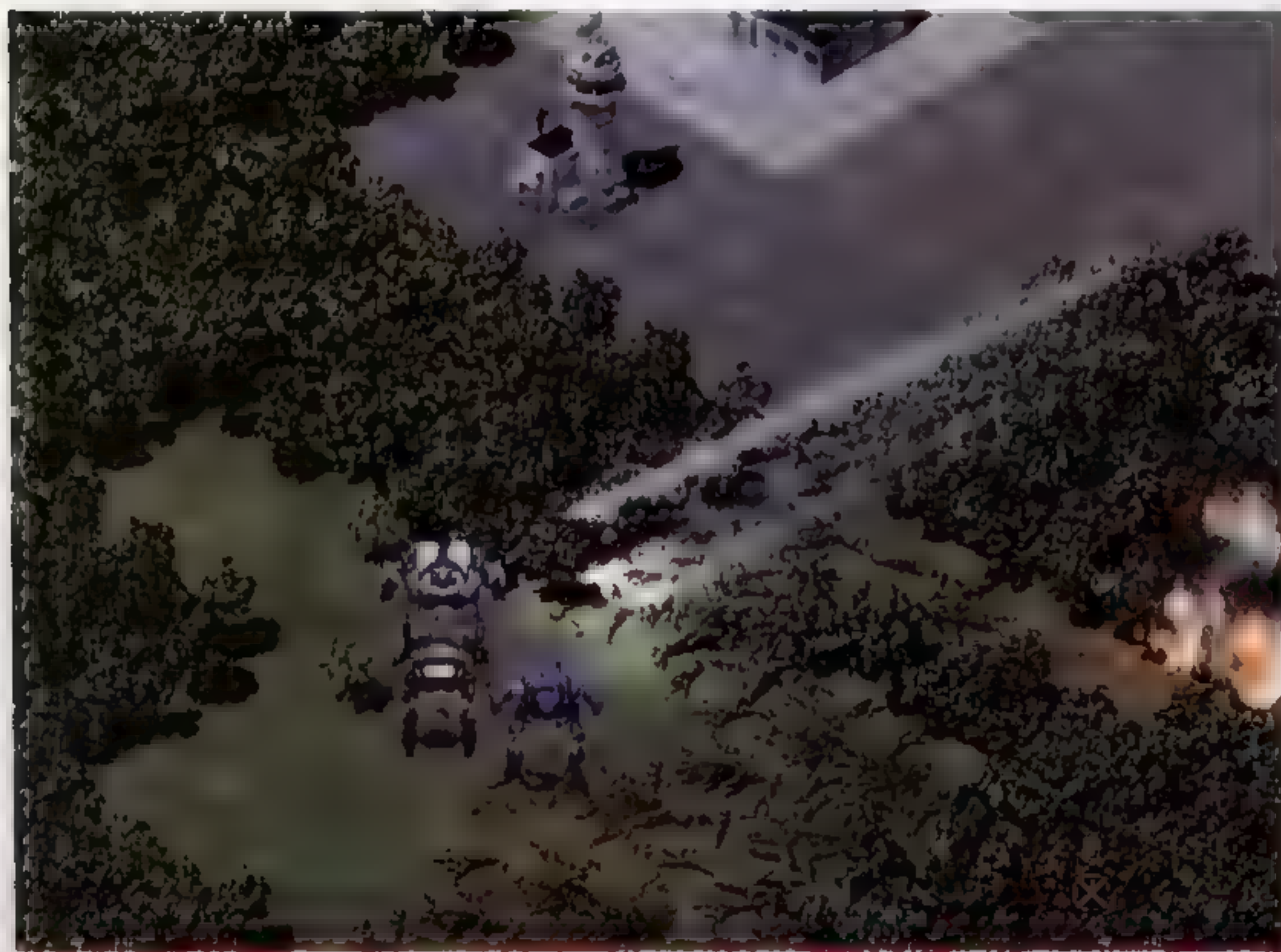
Fiecare Mech este inteligent, în sensul că poate ataca și se apăra într-un mod limitat fără ordine speciale de la jucător. Deoarece armele sunt împărțite în trei categorii cu raze de acțiune diferite, există patru moduri principale de atac și încă opt auxiliare. Problema principală o

reprezintă aici prostia artificială, care face ca un Mech să se învârtă fără să tragă dacă nu are arme pentru distanța de tragere ordonată. Cele opt moduri auxiliare reprezintă posibilitatea de a ținti o anumită componentă a Mech-ului inamic, respectiv capul (habitaclul pilotului), mâinile și umerii (armamentul de bord) sau corpul și membrele inferioare. O lovitură în cap poate omorî pilotul permițând recuperări maxime dintr-un Mech. Distrugerea armamentului de bord pune inamicul în imposibilitatea de a mai trage, dar lasă mai puțin de recuperat. Distrugerea picioarelor implică limitarea vitezei de deplasare, iar o lovitură prea bună în corp (eventual din spate, unde armura este subțire) poate duce la explozia reactorului și împreună cu el a întregului Mech, nemai rămânând nimic de salvat în afara de două-trei arme. Pentru asemenea lovituri Mech-ul care trage trebuie să stea pe loc, iar dacă ratează componenta vizată proiectilul este total pierdută, neatingând nimic. Prin foc

normal există posibilitatea de a lovi un sistem vital, adeseori fiind văzuți Mech-ii fără ambele mâini sau cu un picior inutilizabil. Prabușirea unui Mech în timpul luptei duce și ea la avariarea gravă a sistemelor de bord, la fel ca și loviturile de proiectile și rachete în carlingă, care chiar dacă nu penetrează, cel puțin zguduie rău de tot pilotul, ranindu-l. Fiecare Mech vine dotat cu un sistem de scanare care afișează informații despre poziția inamicului pe o anumită rază. Aceasta scade în timpul mișcării dacă pilotul nu este îndejuns de bun la senzori, sau dacă da de o unitate care îl bruiază. Orice Mech de pe câmpul de luptă poate fi dezactivat, devenind nedetectabil în lipsa contactului vizual cu Mech-ii inamici, mai puțin cei de recunoaștere care au probe speciale. Din nefericire în momentul în care un inamic trece printr-o zonă cunoscută a câmpului de luptă el este vizibil pe radar și pe ecran și fără senzori, aceștia dovedindu-se a fi absolut inutili.

Toate cladirile și podurile de pe hartă pot fi distruse, având ca și unitățile o bară de sănătate. Teritoriul pe care au loc luptele este adeseori acoperit de păduri care iau foc, rezultând adevărate drumuri care pot duce în anumite poziții foarte avantajoase pentru atacuri din flancuri. Bazele inamice sunt aparate de rețele de senzori, de turele cu laser și rachete conținând sisteme de deschidere automată a

În jurul anului 2550 statele feudale ale Sferei Interioare (IS) au constatat că singura cale de oprire a războiului este unitatea, și aliat sub steagul Ligi Stelare, care a adus pacea pentru două secole. În anul 2784 conflictele interne l-au făcut pe generalul Aleksandr Kerensky să părăsească universul cunoscut împreună cu Forța de Apărare a Ligii Stelare de sub comanda sa pentru a crea o nouă civilizație superioară, lipsită de mândria deșartă și problemele celei vechi. În vidul lăsat de plecarea sa Liga Stelară s-a destrămat, reînființarea ei fiind minciuna oficială pentru toate războaiele de după ea. În același timp la numai câțiva ani după moartea generalului, pe planetele nou colonizate au luat naștere diverse facțiuni care doreau supremația: Clanurile. Acestea s-au luptat între ele timp de două secole și mai bine, aducând războiul la un nou nivel prin clonarea soldaților și perfecționarea tehnologiei la nivele niciodată atinse înainte. În 3050 Clanuri reunite se întorc în IS cu scopul declarat de a reinstaura Liga Stelară cu forța, și cuceresc în drumul lor teritorii imense, subjugând planete și masacrând tot ce le rezista în cale. După nouă ani, în 3059, lorzii statelor din IS proclamă reînființată Ligii și a forței ei de apărare și pornesc uniți în încercarea de a-și recuceri teritoriile din mâinile Clanurilor. Operațiunea Bird Dog urmărește eliberarea unui număr de planete cheie de sub stăpânirea de nouă ani a Clanurilor, printre acestea numărându-se și Port Arthur, locul unde se desfășoară acțiunea jocului.





porților, turnuri de control, depozite de armament și uneori generatoare a caror distrugere duce la curentului turelor. Depozitele conțin întotdeauna ceva material de recuperat, iar cladirile de reparații pot fi folosite pentru recondiționarea și reînarmarea Mech-ilor proprii.

Mech-ii cu jumpjet pot, în funcție de greutate, să sara peste anumite obstacole mai greu de ocolit, printre care și cursurile de apă sau zidurile bazelor, devenind însă vulnerabili în timpul saltului. Minele sunt un element normal, destul de des utilizat de computer împreună cu unitatea care le amplasează - minelayer-ul. O mina sau doua nu prea au mare efect pe un Mech de asalt, dar explozia unui întreg câmp duce la avariarea grava (sau definitivă) a picioarelor respectivului robot, scoțându-l din luptă. Există deminore, dar utilizarea acestora nu prea merita efortul, fiind mult mai simplu să ocolești sau să calci pe urmele Mech-ului din față, care de altfel rămân imprimate pe sol o bună perioadă de timp. Minele identifica automat pe cel care calca pe ele și nu explodează decât la contactul cu inamicul.

Raidurile aeriene sunt periculoase deoarece computerul da cu doua sau trei consecutiv, foarte apropiate unul de altul. Locul unde urmează să pice

salva este înconjurat de un cerc cu un timer de 5 secunde, dar este uneori greu de evitat, computerul lansându-le exact în fața unităților jucătorului.

#### GRAFICA

Mech Commander nu este nici pe departe 3D, ca Robo Rumble, ci mai degrabă seamănă cu ideea cu Age Of Empires, grafica fiind pe straturi. Jocul are doua nivele de detalii, de departe și de aproape, iar acesta din urmă este doar pentru bucuria ochiului și lauda producătorului, fiind absolut inutil în lupta datorită lipsei perspectivei. Fiecare dintre cei 18 Mech (10 IS, 8 Clan) are circa 100.000 cadre de animație, lucru explicabil dacă ținem cont de variantele cu brațe, fără brațe, cu picioare distruse sau întregi. Jocul are un singur tip de peisaj, pe o tentă de verde închis și este plin de clădiri diferite, de la ferme până la orașe și fabrici. Efectul armelor este și el minuțios realizat, o rază laser luminând terenul pe deasupra caruia trece, ca și rachetele care mai lasă în urmă lor și dăre de fum. Singurele elemente care pot fi reproșate sunt exploziile un pic cam statice și nuanțele cam pale, cele 256 de culori nefiind îndeajuns pentru un astfel de joc. Per total, se poate afirma însă că arată excelent.

#### SUNETELE

Sunt formate din zgomotele de luptă și vocile piloților, care pot deveni foarte stresanți după o perioadă de timp, fiecare dând raportul în permanență asupra situației proprii, folosind însă un singur mesaj pentru fiecare eveniment. Muzica este antrenantă și se potrivește destul de bine cu acțiunea.

Una dintre marile probleme ale Mech Commander-ului, și principala element reproșat celor de la Fasa Int, realizatorii jocului este AI-ul. De fapt termenul de AI este un pic hazardat, aici fiind



vorba de niște scripturi integrate în fiecare misiune, care se repetă la nesfârșit. O hartă reluată de zece ori va oferi de tot atâtea ori aceiași Mech-i controlați de computer în aceleași poziții, la aceleași momente. Diferențele sunt impuse doar de jucător, dar chiar și așa, acțiunile acestuia aduc schimbări minimale în comportamentul AI-ului. Cel mai adesea o misiune poate fi făcută simplu de tot prin găsirea unei soluții ocolitoare, la care realizatorii nu s-au gândit în momentul proiectării. Semnificativă este și lipsa oricărei forme de skirmish, respectiv luptă cu computerul, datorită aceleiași prostii, err, inteligențe artificiale.

#### INTERFATA

Da cu adevărat senzația de consolă de comandă. Dacă cea din timpul echipării Mech-ilor nu este cu nimic ieșită din comun, în timpul bataliei sunt oferite toate informațiile necesare desfășurării acțiunii: pe paleta de comandă sunt afișate opțiunile principale de atac și mișcare, patrulare și raiduri aeriene, plus un mic ecran în care apare chipul pilotului care comunică în momentul respectiv. Tot aici sunt și patru butoane de tab, care permit accesul la mini-harta, la datele tehnice ale unității selectate și la obiectivele misiunii. Întreaga componentă poate fi retrasă în stânga asemenea taskbarului de la Win95. Pe o bară de jos sunt afișați toți Mech-ii, în ordinea grupului, liderul în spre stânga, fiind vizibile dintr-o privire starea unităților și a piloților lor. Singura problemă a interfeței o reprezintă imposibilitatea de a salva în timpul luptei, opțiunea fiind accesibilă doar între batalii.

La capitolul multiplayer situația este însă albastră. Editor de misiuni nu există, fiind promis

doar pentru sfârșitul anului. Hartile pentru jocul în rețea sunt puține și dublate de variante la care creditele de pornire și porțile sunt fixate din start. În cazul în care se joacă pe un map normal fiecare jucător își alege partea și echipează o grupă de Mech-i cu componente în limita sumei de credite stabilită înainte. Bataliile sunt exclusiv deathmatch, eventual pe echipe, și au propriile probleme, un jucător pierzând sigur jocul dacă aliatul lui se deconectează parasind lupta cu toți Mech-ii proprii. MC folosește modemul, serialul și IPX-ul, dar nu are suport de TCP/IP. Se poate juca până în 6 pe MPlayer și IGZone, dar merge foarte prost chiar și pentru americani.

În final pot să afirm că jocul depășește cu mult alte jocuri de război în timp real, gen WarHammer: Dark Omen, dar are o multime de lipsuri și probleme care nu apar la prima vedere. Una dintre ele este și dificultatea de-a dreptul criminală de care da dovadă, dublată și de lipsa unei opțiuni pentru selectarea ei, cei mai mulți jucători terminându-l cu coduri de trîșat, lucru destul de trist pentru un joc adresat maselor. Inexistența skirmish-ului și a unui număr sporit de hărți multiplayer îl face un joc interesant pentru cel mult o lună, în ciuda celor trei hărți lansate de Fasa la [www.mechcommander.com](http://www.mechcommander.com), dintre care doua pot fi găsite pe CD-ul din acest număr. Oricum, noi așteptăm cu curiozitate add-on-ul despre care se spune că va corecta multe din toate aceste probleme, venind cu editor de scenarii, skirmish, AI adevărat și încă șase Mech-i gata de aruncat în luptă.

#### PE SCURT

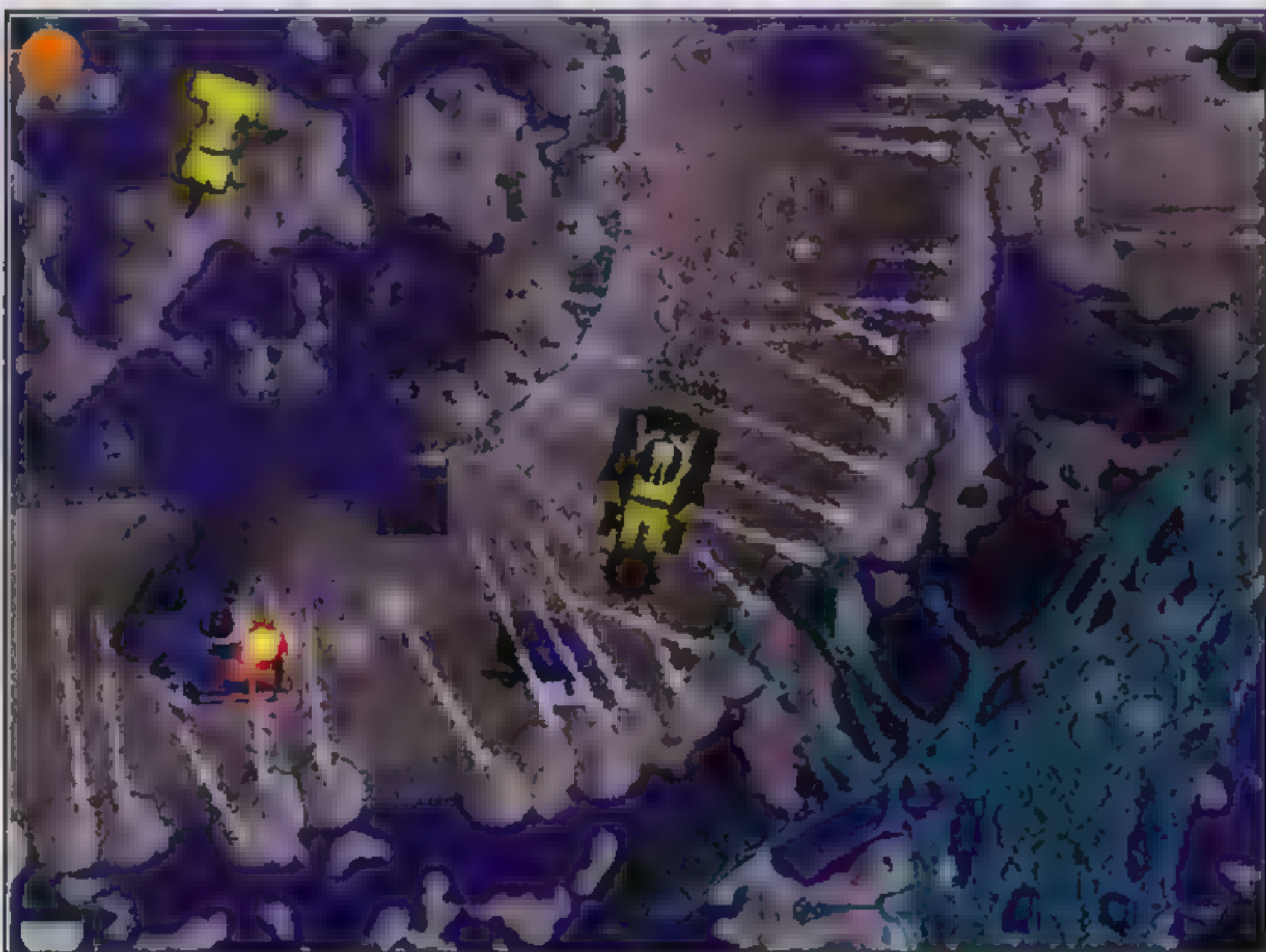
88

<b>Grafica:</b>	92	• Mmm
<b>Sunet:</b>	88	•
<b>Muzica:</b>	79	• Procesor: P133
<b>Atractivitate:</b>	90	• Memorie: 16 Mb
<b>Dificultate:</b>	85	• Harddisk: 200 Mb
		• Video: DirectX 5
		• CD-Rom: 4X
		• Optm
<b>PRO:</b> Abordare interesantă, realizare foarte bună, atractiv, detalii amănunțite la roboți și foarte multe opțiuni		• Procesor: P200
		• Memorie: 32 Mb
		• Harddisk: 200 Mb
		• Video: 3DFx
		• CD-Rom: 8X
<b>CONTRA:</b> Fără pic de AI, terenul nu prea variază ca aspect.		



# VANGERS

## ONE FOR THE ROAD



**Zbang, o palmă se abăt看 pe ceafa lui Ionuț Radu. Na mă și tu una pentru drum**

**P**actul de la Varsovia. Pe cât de ciudat suna titlul, pe atât de potrivit este pentru un joc ca Vangers. Imposibilul sau mai bine zis previzibilul s-a realizat în cele din urmă. În fostul bloc comunist exista cel puțin 3 țări care au un real potențial informatic. Ma gândesc acum la Rusia, Bulgaria și de ce să ne ascundem după deget și România. Tot estul Europei este presarat cu olimpici pe plan mondial la informatică și asta începe să-și arate roadele, ce-i drept mai timid, acum.

Deși realizările "noastre" s-ar putea vedea în mai multe domenii în linia revistei și mă voi referi doar la jocurile noastre cele de toate zilele. Primii care s-au afirmat în acest domeniu sunt rușii cu un prim joc care sunt sigur că va uimi pe mulți: Vangers. De ce va uimi? Simplu, și aici nu vreau să supar pe nimeni, modul nostru de a gândi, al esticilor, este diferit de cel al celor care trăiesc în țări membre NATO sau mai știu eu ce. Cum era și de așteptat Vangers este un joc mai mult decât ciudat atât prin idee cât și prin realizare (interfață). Dacă v-ați întrebat ce se întâmpla cu imaginația programatorilor, de ce nu mai apar jocuri interesante sau cel puțin fascinate răspunsul este că se poate de simplu: nu s-a întâmplat nimic. Programatorii au tot apasat pedala grafică, aici mă refer bineînțeles la plăcile grafice Voodoo și s-a ridicat

piciorul de pe pedala originalitate. Aceasta originalitate nu putea să vină decât ca o surpriză și surpriza se numește Vangers.

### UN PC DIN TOATE

Ațiunea jocului se desfășoară în jurul unei micro-mășinării și este o amestecatură oarecum aranjată a celor două tipuri clasice de joc: arcade adventure, evident ambele raportându-se la varianta lor într-un joc cu mașini.

Primul mod ține mai mult de "mușchi", de capacitatea ta de orientare și de talentul de a manevra virtual un camion. Majoritatea timpului ți-o petreci conducând o mașinuța printr-un decor mai mult decât bizar, plin de capcane și viu, luând forme și

aspecte diferite la fiecare tur pe care îl efectuezi. Din când în când te trezești proiectat dintr-o groapă, la prima vedere inofensivă, pe sub pământ într-o altă groapă acoperită cu un grilaj. Oricât de mult te-ai chinat grilajul nu se rupe, iar sentimentul de claustrofobie devine din ce în ce mai puternic. Până la urmă vei găsi într-un colț al gropii o pata de nisip prin care să te poți strecura. Și asta nu e tot. În această goană a supraviețuirii trebuie să te mai bați și cu alte camioane și să mai aduni și bonusuri. O simplă caracterizare ar

clasa Vangers pe postul unui Micro Machines mai greu. Unul dintre elementele importante în cadrul jocului este busola. Fără ea ești pierdut în spațiu. Vei alerga în toate direcțiile fără să știi dacă te miști în cerc sau ai un scop anume. Folosind busola mai mult sau mai puțin, un Vanger aleargă în continuu după bani, bonusuri și își echipază mașina cu noi arme și componente cât mai performante, o undă slabă de Carmageddon simțindu-se aici.

Două "statistici" îți influențează jocul în anumite momente: norocul și dominația. Norocul ține de succesul pe care îl ai în curse și cât de bun pilot ești. A avea noroc mare înseamnă să găsești mai ușor ascunzătorile, cât

de ușor reușești să ții ținești

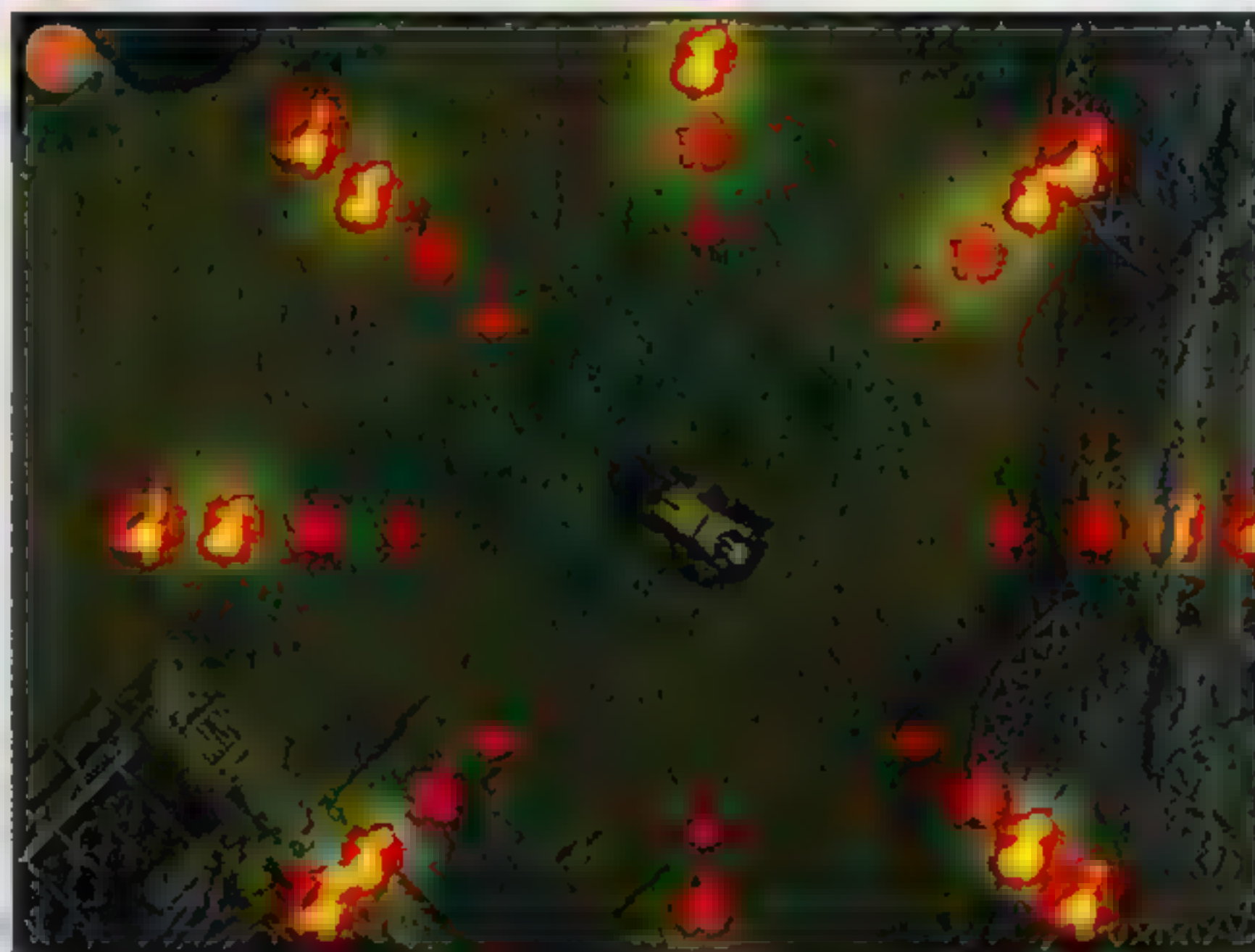
într-o batalie sau cât de ușor scapi dintr-o ambuscada. Pe de altă parte dominația este determinată de succesul tău ca luptător, de numărul de gațeturi sau a armelor pe care le ai pe mașina, de importanța lor, de cât de bun vânător ești. Dominația influențează prețul pe care îl plătești când cumperi echipamente, cât de buni sunt soferii controlați de calculator, etc.

Cea mai interesantă parte ține de aventur-ul jocului și asta pentru că este partea care îți irita pe american. Pentru gamerii de peste ocean totul trebuie să fie cât se poate de clar, în limba engleză și dacă se poate colorat. În Vangers nu o să se întâmple așa ceva. Pentru ei jocul este un "mess". Și asta pentru că limba jocului și interfața sunt foarte ciudate. Cuvintele din joc sînt mai mult de SF, iar meniul este greu de descifrat. Mesajele și sfaturile pe care le primești sînt mai mult decât bizare și nu fac decât să te enerveze sau din contra să te facă să uiți de restanțe sau de parinți și să te concentrezi ca să le descifrezi. Dacă vei fi descurajat de la început de acest "handicap" al jocului nu dispera, nici manualul nu te va ajuta.

### SI TOTUȘI

Și totuși chiar și așa jocul pastrează farmecul necunoscutului... Lupta animată de pe acel teren extraterestru realizat foarte bine din punct de vedere grafic pe măsura unui joc al sfîrșitului de mileniu, chiar și fără 3DFx, pe un fundal sonor bun te va ține în viața macar pînă vei desluși o parte din povestea jocului. Dacă în Star Trek oameni au ajuns să calătorească pînă în miezul Universului dintr-o pură curiozitate la fel se întâmplă și cu cel care joacă Vangers. Orice arma nouă sau orice nou device te va face să te întorci la calculator și să o /ți încerci pe teren.

Chiar dacă jucabilitatea este redusă Vangers deschide poarta programatorilor estici spre piața internațională a jocurilor.



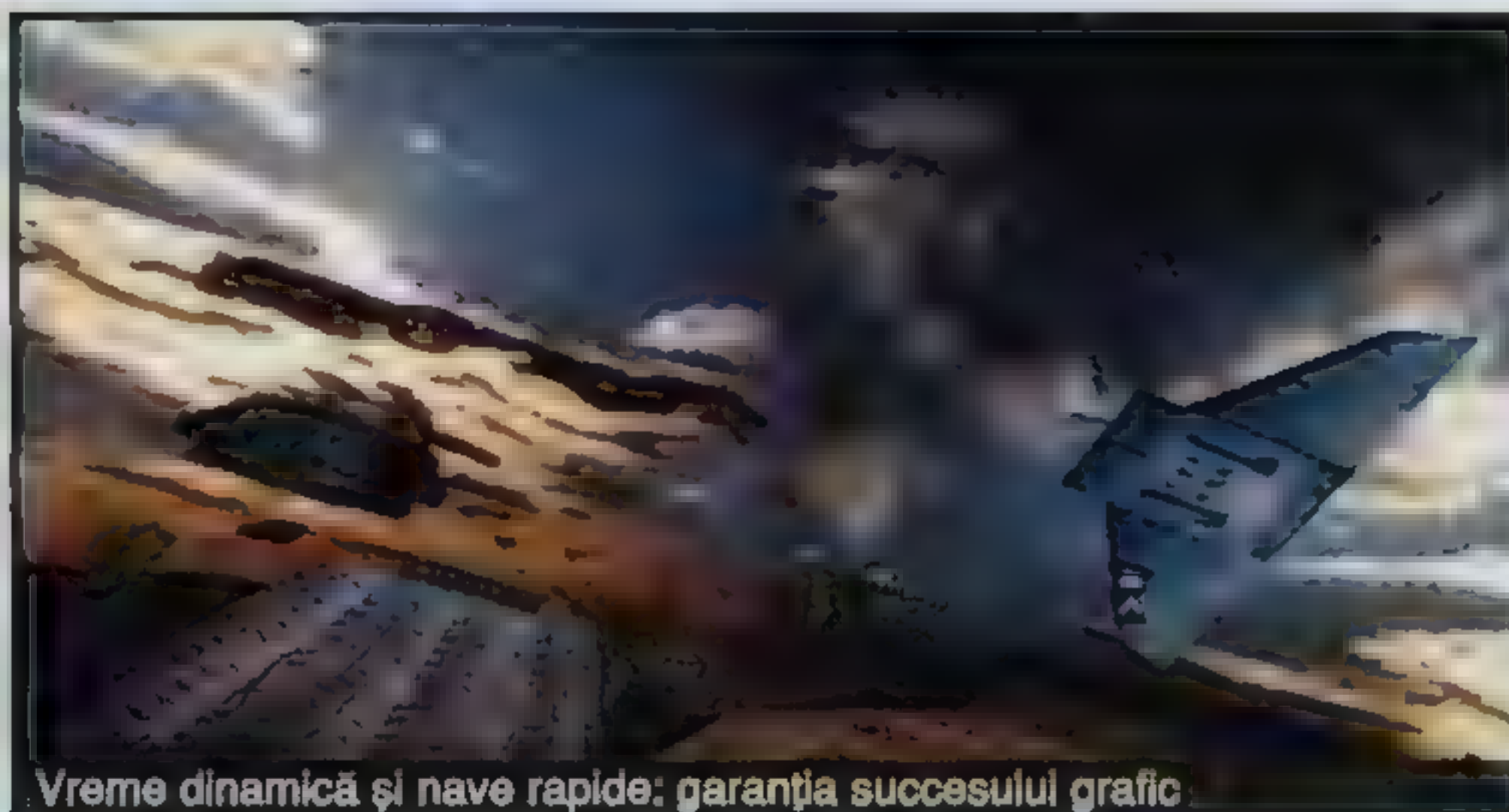
### PE SCURT

<b>Grafică:</b>	82	•	Minim
<b>Sunet:</b>	70	•	
<b>Muzică:</b>	72	•	Procesor: P133
<b>Atractivitate:</b>	79	•	Memorie: 16 Mb
<b>Dificultate:</b>	75	•	Harddisk: 200 Mb
<b>PRO:</b> Teren dinamic ce se modifică, deși inspirat din Micro Machine are și el elemente originale		•	Video: DirectX 5
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
<b>CONTRA:</b> Interfață slab realizată, după un anumit timp poate deveni plictisitor		•	Procesor: P166
		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 200 Mb
		•	Video: 3DFx
		•	CD-Rom: 8X





Atac pe trei niveluri: o reușită însă nu mereu garantată



Vreme dinamică și nave rapide: garanția succesului grafic



Se vede harta transparentă



...și exploziile spectaculoase...



...nave care nasc navețe mici...



...și efecte de vreme spectaculoase

# URBAN ASSAULT

**Groznic este cuvântul descriptiv pe care l-a evitat Microsoft nefolosind numele de Asalt Orășenesc pentru acest joc. Din păcate cuvântul nu a mai putut fi evitat în cazul lui Cristi Radu**

**T**endința de a crea un nou gen de jocuri pornind de la îmbinarea altor doua sau mai multe genuri a început să devină o realitate în ultima vreme. Unele dintre cele mai bune exemple, care vin în sprijinul acestei afirmații sunt desigur Diablo și BattleZone care îmbina stilul de joc Action cu genul RPG și respectiv Strategy. Ideea producătorilor este aceea de a atrage fanii din mai multe tabere sub un singur acoperiș. Totul pare simplu și frumos ca idee dar în realitate lucrurile nu stau întotdeauna așa de bine. Una din problemele care pot apărea este legat chiar de realizarea jocului propriu-zis, cazul cel mai cunoscut fiind cel al Uprising-ului care fiind poate și primul joc de genul Action/Strategy nu a reușit să impună din

cauza unor greșeli de interfață cu utilizatorul. Însă de cele mai multe ori se întâmplă ca fanii înraii ai unui anume gen să nu se intereseze de noua gaselniță a băieților de la marketing. Ma îndoiesc că un fan RPG clasic, gen Eye of the Beholder, Lands of Lore, poate să treacă cu ușurință de la o acțiune bazată mai ales pe elemente de gândire și interactivitate, la un joc în care datul cu sabia în sfința și-n dreapta primează.

Iată de ce TerraTools, firma care produce efectiv jocul, precum și Microsoft ca investitor, riscă destul de mult cu Urban Assault. Nu se poate spune însă că sunt riscuri de pionierat deoarece BattleZone a fost primul joc de acest gen care a reușit și deci comparații și referiri la acesta se vor face întotdeauna de acum încolo.

Nu există nici o îndoială asupra faptului că Urban Assault este un joc de strategie. Ai la dispoziție o hartă interactivă a câmpului de batalie, foarte militară prin detaliile hi-tech pe care le oferă. Din postura de comandant al forțelor terestre și aeriene ai posibilitatea să crezi în orice moment orice fel de unitate care crezi că îți poate fi utilă la un moment dat. Poți apoi să le grupezi în unități de atac pe care le controlezi în binecunoscutul stil C&C. Odată ce acestea înfrâng inamicul, folosind inteligența artificială pe care o au la dispoziție încearcă să învingă. Și toate acestea se întâmplă datorită faptului că ai suficiente resurse ca în orice joc de strategie.

Elementul de acțiune în care ești implicat direct (first-person action) apare atunci când apeși pentru prima oară de două ori succesiv cu mouse-ul pe una din unitățile pe care le comanzi. În acel moment ești transportat instantaneu la bordul aparatului militar pe care l-ai ales punându-l controla ca în oricare simulator 3D cunoscut, desigur însă nu cu toate detaliile pe care le au acestea. Totuși să nu credeți că vă aflați fizic în acea unitate. Mai degrabă

este vorba de un control la distanță care îți oferă posibilitatea ca odată distrus să te poți muta fără nici un fel de urmărire într-o altă unitate. Cine nu dorește să se implice în acțiunea din prima linie a frontului poate foarte bine să nu o facă Urban Assault putând fi terminat și în aceste condiții. Totuși faptul că te afli în mijlocul bataliei poate schimba hotărâtor cursul unei lupte. Nu numai că creierul uman este întotdeauna superior oricărei inteligențe artificiale implementate în joc, dar unitățile pe care o conduci îți sunt oferite o serie de avantaje pe care celelalte nu le au: crește viteza de deplasare și puterea de foc.

Cei pentru care din contră, acțiunea din prima linie este cea mai importantă, vor descoperi repede că nu este suficient să construiești un grup de tancuri în care să sari imediat pentru a fi distrus de către unitățile aeriene inamice. Trebuie să petreci un timp "aplecat" deasupra hărții și să construiești o strategie de atac. Cel mai bine se vad aceste lucruri în meciurile multi-player pe care le ai cu prieteni, prin intermediul rețelei. La început toți sunt tentați să sară la bătaie, însă în scurt timp cel mai isteț va

## ASALTUL ORAȘULUI



Numindu-se Urban ... , era logic ca luptele să aibă o legătură destul de strânsă cu orașele. UA vă prezintă o fațetă cumva mai văzută de la distanță a metropolelor, neacentuând deosebit de multe pe ideea de lupte la nivel stradal sau pe detalii majore



descoperi întotdeauna că poate învinge mult mai ușor dacă respectă o anumită strategie. O interfață surprinzător de intuitivă precum și harta transparentă care îți permite să arunci o privire asupra situației generale de pe câmpul de luptă în timp ce te afli în plină acțiune, sporesc gradul de abordare ușoară a jocului.

Povestea jocului nu strălucește în mod deosebit prin originalitate dar în schimb reușește să te atragă prin abundența detaliilor și a seriozității. Într-un viitor nu prea îndepărtat Pământul este infestat de o boala necunoscută care face ravagii în rândul populației. Și cum o nenorocire nu vine niciodată singură în 2017 Mykonian, o rasă de extraterestrii, anexează Pământul imperiului lor fara să ne întrebe și pe noi ceva. Revenindu-și cu greu de pe timpul molimii, o parte a populație decide să colaboreze cu extraterestrii în timp ce ceilalți le declară război. Așa se face că pînă în anul 2120 suprafața pământului devine arida și nelocuibilă, un adevărat câmp de război al unor armate radio-comandate din locuri sigure.

Fracțiunile beligerante sunt foarte variate. În afara grupării din care faci și tu parte și a extraterestrilor Mykonian mai există o serie de alte fracțiuni guvernate de interese diferite, precum și o altă specie de extraterestri care nu folosesc arme pentru a cuceri însă au posibilitatea de a se înmulți într-un ritm alert. În fiecare batalie, oricare din grupările care iau parte la aceasta au cîte un post de comanda din care poți crea noi unități precum și conduce luptele prin intermediul hărții transparente. În general unitățile combatante sunt de trei tipuri: terestre, elicoptere și aeriene. Cel mai dificil lucru cu care probabil că s-au confruntat producătorii este acela de a realiza o simulare cît mai bună cu puțința pentru fiecare dintre aceste unități. Din fericire se pare că au reușit acest lucru fiecare unitate avînd caracteristicile sale specifice.

În cazul unităților terestre, dintre acestea cele mai numeroase sunt desigur tancurile care au diverse denumiri de animale: Fox, Jaguar, Tiger. Ca în majoritatea jocurilor de strategie există o unitate de bază care are cele mai simple caracteristici, iar mai apoi acestea devin din ce în ce mai complexe. Urmînd această linie, Fox-ul este



cel mai simplu tanc avînd o viteză mare de deplasare dar o putere de foc mică în timp ce Jaguarul este un tanc foarte greu cu o putere de distrugere mult mai mare. Gama de unități terestre este completată de vehicule mai speciale care apar mai tîrziu în cursul jocului: o mașină capcană plină cu bombe (visul oricărui terorist) precum și Knuddel o mșinarie dotată cu o mulțime de lasere care pot lovi și cele mai bine ascunse ținte.

Nici un război nu a fost însă cîștigat fără ajutorul unităților aeriene. De altfel pentru a sublinia importanța războiului aerian, în Urban Assault există mult mai multe unități aeriene decît cele terestre. Vehiculele aeriene se împart la rîndul lor în două categorii: elicoptere și avioane sau nave de

luptă.

Elicopterele sunt specifice grupării Resistence din care faci parte. Există trei tipuri din care poți să alegi în ordinea puterii de foc: Wasp, mic dar rapid, Laurin -clasa mijlocie-, și cel mai puternic dar încet Lawnmower-ul. Elicopterele nu sunt recomandate pentru luptă împotriva avioanelor însă sunt devastatoare pentru unitățile terestre. Un bun atac aerian de elicoptere va fi însoțit întotdeauna și de acoperire aviatică. Din această categorie fac parte Eraser-ul care este avionul de bază fiind foarte agil este recomandat mai ales pentru doborîrea elicopterelor inamice. Bombardierul de bază este Marauder-ul pe care însă nu poți să-l trimiți în misiune neînsoțit. Cel mai puternic avion pe care poți să-l construiești este Warhammer-ul cu o mare putere de distrugere atât a țintelor terestre cît și aeriene. Totuși datorită mari viteze de deplasare pe care o are este destul de greu de folosit împotriva țintelor mișcătoare terestre. Deși numărul unităților pe care Urban Assault le oferă nu este deosebit de mare, acestea sunt totuși suficiente pentru a crea unități tactice de luptă prin combinare. Este tipul de joc în care cooperarea dintre diferitele elemente combatante asigură victoria. Din punct de vedere grafic, TerraTools au făcut tot posibilul

pentru a demonstra că DirectX-ul reprezintă într-adevăr o platformă ideală pentru crearea jocurilor. Imaginile sunt realizate cu o adîncime a culorilor de 16 biți adică 65000 de culori simultan pe ecran, iar în cazul în care aveți suport de accelerare grafică 3D sunt folosite o întreaga gamă de efecte speciale: texturi animate, flacări transparente, iluminatii. Sunt folosite intens și celelalte servicii DirectX. DirectPlay-ul asigură realizarea jocurilor în rețea indiferent de tipul acesteia, IPX, TCP/IP sau modem. Sunetul beneficiază din plin de facilitățile oferite de Direct Sound3D fiind complet spațial cu poziționarea sursei. Iar în cazul în care aveți, puteți folosi un joystick cu forcefeedback. Deși nu a apărut încă în Europa Urban Assault promite mult, și s-ar putea să smulga coroana BattleZone-lui.



## PE SCURT

89

<b>Grafică:</b>	90	• Minim
<b>Sunet:</b>	82	• Procesor: P133
<b>Muzică:</b>	85	• Memorie: 16 Mb
<b>Atractivitate:</b>	88	• Harddisk: 120 Mb
<b>Dificultate:</b>	65	• Video: Direct X
<b>Multiplayer:</b>	88	• CD-Rom: 4X
<b>PRO:</b> Luptă în orașe, grafică excelentă, breath taking action, multe opțiuni și alternative		• Optim
<b>CONTRA:</b> Nu este o idee nouă, poveste nu foarte interesantă		• Procesor: P166
		• Memorie: 32 Mb
		• Harddisk: 450 Mb
		• Video: 3DFx
		• CD-Rom: 8X



# X-COM INTERCEPTOR



Nimeni nu a realizat cum de au fugit extraterestrii din seria X-COM de pînă acum, direct în spațiu. S-au făcut astfel ample cercetări, folosindu-se aparatură foarte sofisticată. S-au analizat astfel acțiunile tuturor oamenilor pe întreg pămîntul la ora 34.49, ora fugii extraterestre. Tot ce s-a putut stabili era că **Marius Neacșa** la 34.40 juca fotbal iar la 34.48 umbla fără ciorapi prin casă...

**U**ă mai amintiri de UFO? "Adică X-COM: The Enemy Unknown". A urmat apoi "X-COM: Terror from the deep" și "X-COM: Apocalypse". Bineînțeles că "febra" spațiului i-a ajuns și pe cei de la Microprose care s-au hotărât să-i înfrunte pe Alieni chiar pe terenul lor: în spațiul interstelar.

Dacă ai jucat unul din "precedentele" enumerate o să va dați seama că X-Com: Interceptor este fratele mai mare al acestora, un fel de "frate din stele", pentru că și de data aceasta scopul principal este să distrugi bieții extraterestri care se plimba liniștiți prin cosmos. Și urmează vechea poveste care mostenește complexitatea celorlalte X-COM-uri: sistemul de finanțare bazat pe o balanță venituri/cheltuieli (veniturile provin din "taxe de protecție", vânzare de

produse hi-tech, vânzare de "artizanat" extraterestru; cheltuielile sunt alocate în special pentru partea militară - echipament, soldați, nave de luptă, sisteme defensive - dar și spre unele "domestice" - cercetători, ingineri, echipamente de întreținere, procesul de cercetare cu o însemnată deosebită - de acesta depinzînd supraviețuirea și succesul misiunilor, multitudinea de date despre universul X-COM cuprinse în "UFOPEDIA".

Această complexitate pare ușor de dezamorsat însă utilizatorul are la dispoziție o serie de interfețe astfel proiectate pentru a fi cît mai ușor de folosit și fiind în același timp extrem de atragătoare și intuitive.

Poți astfel să ai acces instantaneu la datele despre echipajele



O navă în focul luptei! Oare ce poate fi mai frumos? O fată care culege flori, o fîntînă în mijlocul codrului sau un topor care retează un cap? Nu știu sigur...

asignate fiecărei nave de luptă, să poți controla echipamentele cu care acestea pot fi dotate, să-ți calculezi necesarul pe care va trebui să-l cumperi sau să-l produci.

Sistemul de dezvoltare a tehnologiei, de producție, cumpărare/vînzare, extindere a bazelor, creare de noi baze, echipare, și altele fiind cunoscut din precedentele abordări nu are nevoie de o prezentare amanunțită, așa că o să trec la ce înseamnă nouitate pentru X-COM.

Pentru început...

## SCENARIUL

Într-un univers în care omenirea a început să se extindă, în zonele de frontieră activitățile umane sunt perturbate de intruziuni ale extraterestrilor care le dau mare bătăie de cap. Așa că se recurge la "batrînii" X-COM,

organizația care se ocupă cu eradicarea amenințării ET. Așa că tu o să ai grija de buna desfășurare a activității X-COM. Aceasta înseamnă o bună gestiune a resurselor umane și a celor tehnice, curaj și chiar îndemnare (o să vezi de ce).

Astfel, instalat comod în fotoliul din care poți urmări o hartă galactică (interfața principală) "dispecerezi" activitățile de dezvoltare, monitorizare a activității extraterestrilor în zona de frontieră, apărare a instalațiilor umane, atacuri asupra ținutelor extraterestre, etc.

## INTERCEPTORI

În primul rînd trebuie avut în vedere că principalul actor al XCI este nava de luptă și nu soldatul. Bineînțeles că și aceștia sunt importanți dar numai din punctul de vedere al capacității lor





de a pilota. Așa că trebuie avută o mare grijă la modul în care se echipează și se întrețin aceste nave. Există numeroase "device"-uri care servesc diferitelor scopuri (defensive, ofensive, pentru capturare) și trebuie să fii atent la cum echepezi navele pentru ca acestea să se comporte optim în momentul angajării în luptă.

Odată trasată o misiune de interceptare și efectuarea contactului cu potențialele ființe intervine...

## SIMULAREA LUPTEI ÎN SPAȚIU

Este de altfel și principala calitate care se pune pe seama acestei variante de X-COM. OK. Engage.

Acum părăsești fotoliul acela confortabil și intri într-unul din Interceptoarele pe care la ai la dispoziție (să sperăm că ai avut bine grijă de ele). Ce urmează este asemanator cu X-Wing vs Tie Fighter, sau cu Wing Commander Profecy sau cu orice ce sună a simulator spațial. Mai ales modul de control și interfața te trimit clar cu gândul la XvT.

Interceptor are însă propriul engine, cu plusurile și minusurile sale: astfel, ca un prim plus apar comunicații radio la înălțime. Sunet și imagine de calitate, uneori pot fi efectuate chiar scanări la bordul navelor extraterestre sau interceptări ale mesajelor acestora.

Deasemenea, se remarcă foarte bine realizate efectele de lumina, deosebite chiar și fără acce-

lerare 3D (cum ar fi cu accelerare 3D?) și un design 3D al obiectelor interesant (aici intră nave pământene, OZN-uri, instalații) indiferent de clasa acestora: nave de luptă, transport, baze sau chiar sateliți.

Ca părți oarecum negative se remarcă mișcarea oarecum haotică (perspectivă greșit calculată) și faptul că viteza și manevrabilitatea prea mare a extraterestrilor este compensată de o viteză și manevrabilitate mare a navelor X-COM, lucru ce conduce la un control fin și precis destul de greu de realizat (și am ceva ore de XvT și Prophecy). Deși inițial nu pare un consumator de resurse în momentele în care se aglomerează cadrul cu obiecte se "simte" o încetinire în joc, pe un sistem mediu de calcul.

Bineînțeles că s-au preluat multe din experiența simulatoarelor mai vechi. Mai ales că o navă proiectată de un om pentru a fi folosită de un om trebuie să respecte anumite condiții. Cel puțin din punct de vedere al fizicii. Nu trebuie să discutăm prea mult despre realismul unui asemenea simulator pentru că aceasta fizică "neinertială" este încă insuficient cunoscută. Așa că o să ne bazăm pe ce avem la dispoziție:

## CUTIA DE CONSERVE

În principal un Interceptor are trei mari componente: Weapons (cred că arme, dar nu sunt sigur). Doua tipuri de arme (clasic!) lasere și



rachete. Bineînțeles că există o sumedenie de modele din fiecare. Este foarte interesant să le descoperiți pe fiecare la timpul lor. Și chiar instructiv! Trebuie avut în vedere că numai laserele pot fi setate pe mod "link" (tras cu mai multe în același timp).

Pilots. Tu ești unul. Ceilalți sunt mulți. Dar multe sunt și ajutoarele tale. Rezultatul unei misiuni nu depinde în principal de reflexele tale ci de modul în care reușești să îți conduci wingmen-ii, și cum îi alegi. Fiecare pilot are o serie de caracteristici care îl pot recomanda pentru misiune sau îl pot trimite direct pe lista cu concedieri.

Systems. Aici intră tot ce nu se poate include la arme și la piloți. Printre aceste "gadget"-uri se numără generatoarele de scuturi, sistemele de locație/țintire, sistemul de navigație, sistemele de întreținere a piloților etc.

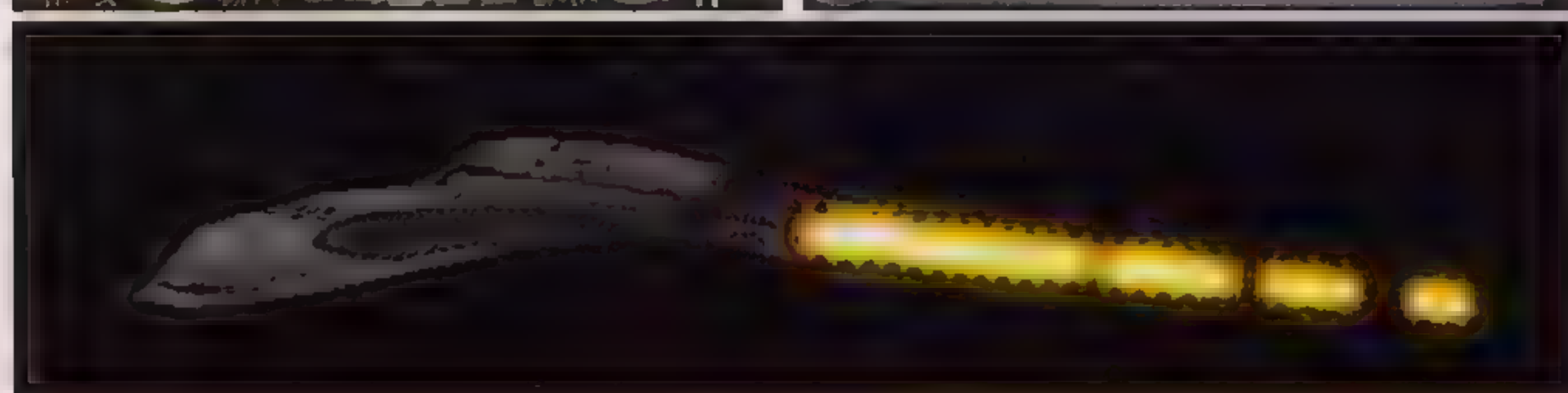
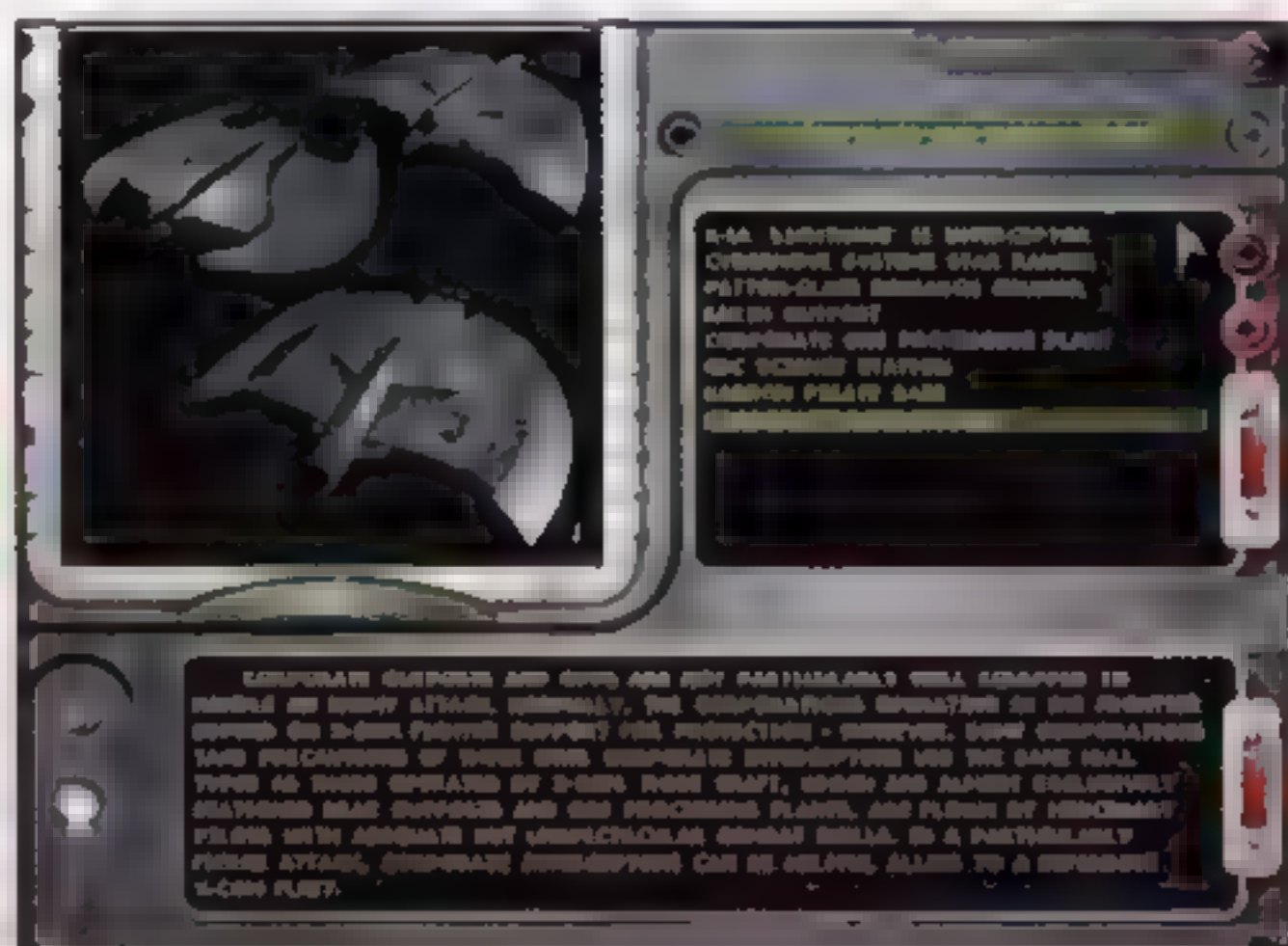
Bun. Acum știm cu ce avem de-a

face, cu cine o să descoperiți voi, pe parcursul jocului. Sper să nu vă speriați prea tare, chiar dacă acest lucru este susținut și de..

## ATMOSFERA.

Chiar dacă în spațiu aceasta nu există, ea este prezentă din belșug în Interceptor. În principal muzica ce-ți da fiori și care o să-ți facă plăcere să o asculți în momentele de tensiune în care aștepti să interceptezi vreun convoi de ETs sau să-ți sosească transportul cu noile gatling lasers, sau chiar "download"-ul ultimului proiect de cercetare. Un alt element ce merită subliniat sunt sunetele și grafica (mai ales animația) interfeței care nu te plictisește deloc. Fiecare detaliu al acestei interfețe este deosebit și aștepti să vezi ce buton se mai aprinde, ce trapă se mai deschide, ce fereastră mai apare.

În timpul bataliei muzica lasă de dorit dar este suplinită bine de mesajele radio audio/video auzite din partea wingmen-ilor sau a computerului de bord cât mai ales a interceptării și scanării pe alieni. La toate acestea se adaugă feeling-ul specific X-COM, de luptător desăvârșit împotriva nenorociților de extraterestrii, tu fiind singurul în stare să-i oprești, să le descoperi secretele, explorezi fiecare posibilă alternativă pe care ți-o deschide o nouă întâlnire cu diferitele civilizații extraterestre.... Frumos, nu-i așa? (Nu - Ed.).



## PE SCURT

88

Grafică:	85	•	Minim
Sunet:	85	•	
Muzică:	82	•	Procesor: P166
Atractivitate:	90	•	Memorie: 16 Mb
Dificultate:	81	•	Harddisk: 400 Mb
Multiplayer:	84	•	Video: 4 Mb Vram
		•	CD-Rom: 4X
		•	Optim
PRO: Se numește X-COM, se aseamănă într-o anumită măsură cu jocurile anterioare		•	Procesor: P200
CONTRA: Sunt multe alte simulatoare de acest tip mult mai bune		•	Memorie: 32 Mb
		•	Harddisk: 400 Mb
		•	Video: 3DFx
		•	CD-Rom: 8X



# DINK SMALLWOOD



**Este mic, cu fata ciudată, uneori haios, alteori enervant, aleargă după femei și toate îl refuză, încercă să se îmbăgățească dar este mereu falit. Totul pînă aici este clar, singurul lucru asupra căruia nu ne decidem este însă dacă vorbim de Dink sau despre Alex Bartic?**

Cine nu a auzit de Diablo? Puțină lume, oricum. Cui nu i-a plăcut Diablo, o întrebare care nu-și mai are sensul. Deși se pretrecea în caverne, subsoale și catacombe, în ciuda absenței complexității și a staticității jocului, Diablo a fost unul dintre cele mai jucate jocuri din istorie, aducând cele trei litere: RPG - role playing game pe buzele tuturor. Și, în urma unui mare succes apar o mulțime de jocuri care nu fac decât să imite, adeseori fără succes adăugând câteva facilități și în final pierzând orice savoare și urma de originalitate.

Dink Smallwood este numele eroului (sau antieroului) principal, fiul unui țaran care în încercarea de a-și depăși originea socială modestă pornește în căutarea aventurii, a banilor și a femeilor, fiind dispus să facă orice pentru a le obține. Spre deosebire de alte asemenea jocuri, personajul principal are umor (care este uneori unul negru), iar în discuțiile cu NPC-urile se poate alege din mai multe posibilități, care adeseori

determină reacțiile negative din partea acestora. Spre deosebire de Diablo sau QFG, DS are doar trei caracteristici: atac, apărare și magie. Un nou nivel de experiență aduce un singur punct care poate fi distribuit la oricare din cele trei. Este aproape evident că un singur punct, destul de rar, nu duce la o evoluție rapidă a caracterului, iar acest lucru este suplinit de existența poțiunilor răspândite prin peisaj, care rezolvă această problemă mult mai rapid și mai eficient. Armele sunt cele clasice: pumn, sabie, arc, topoare (de aruncat) și ce se mai poate găsi prin decor, din nefericire nu prea multe. Nu există mai multe sabii de același tip dar cu proprietăți diferite și în general obiectele care pot fi luate sunt puține la număr, cel mai adesea fiind cumparate din magazinele aflate în oraș. Vrajile sunt obținute de la anumite persoane, care refuză să te învețe dacă nu ai atins un nivel minim la magie, producând destul de multă frustrare celui care joacă. Nu există mana sau un substitut al ei, fiecare

vraja având un timp de încărcare, care scade pe parcursul jocului datorită acumulării de noi puncte la magie. Inventarul personajului este foarte limitat, dar permite în același timp selectarea vrăjilor și a ormelor.

## PE SCURT

Lumea lui Dink Smallwood este continuă, formată din orașe cu drumuri și păduri între ele. Există peșteri și diverse catacombe, populate cu monștrii și uneori cu anumiți oameni nu tocmai prietenoși. Tot jocul este împărțit în camere de dimensiuni reduse - un ecran, iar în marea majoritate există cel puțin un monstru, care da ceva experiență când este omorât.

După un timp toți acești monștrii fac "respawn", iar Dink o ia de la capot cu omorâtul lor. Acumularea de experiență devine un proces asemanător celui de la MUD, fiind la fel de plictisitoare și iritantă. Pe deasupra lupta nu aduce nimic nou în domeniu și se desfășoară într-un singur ecran, monștrii nefiind capabili de o urmărire prin nivel sau de mișcări cu adevărat inteligente. Lupta se desfășoară într-un mod asemanător celui din Diablo, doar că obiectivul principal este ca Dink să nu fie atins de monștrii, deci atacuri și retrageri fulgerătoare, sau vraji și sageți de la distanță.

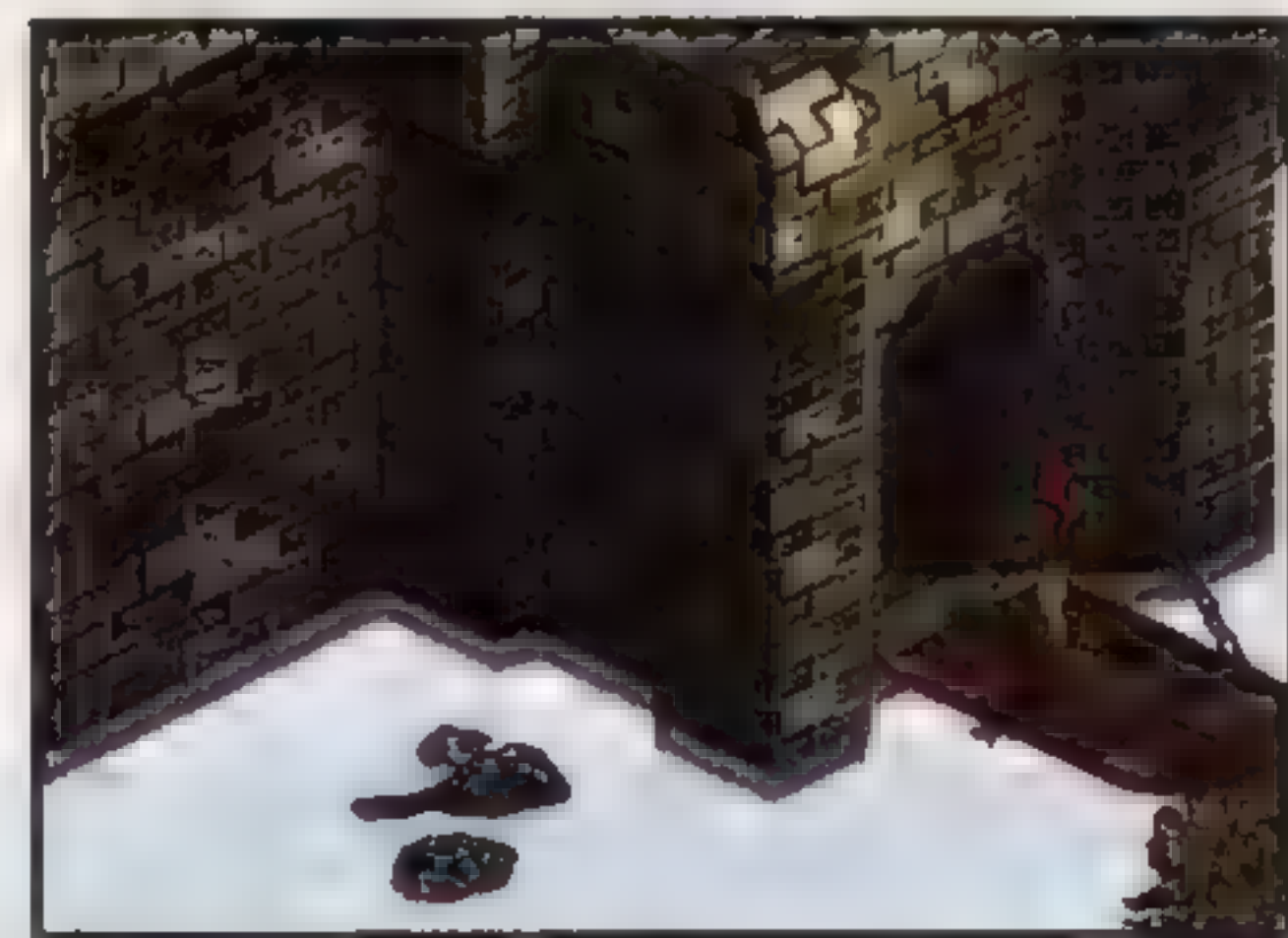
## DINK, TU ESTI PRINȚUL DE LĂC

Grafica jocului uimește în mod negativ prin aspectul ei, care în cel mai bun caz poate fi considerat nefinisat, dacă nu cumva chiar slab. Mișcarea tuturor monștrilor, a NPC-urilor și chiar a lui Dink pare a fi realizată doar din câteva cadre, fiind artificială și lipsită de detalii. Perspectiva este izometrică în exterior, dar are un unghi foarte ciudat în interiorul caselor și al clădirilor în general. DS nu are porțiuni vorbite, iar sunetele sunt acceptabile. Muzica este de două categorii: MIDI-uri, care nu prea impresionează și 18 track-uri audio, destul de bine realizate,

ținând cont de restul jocului.

Se presupune că orice joc are un AI minimal care dirijează monștrii și alte anumite elemente. Printre funcțiile AI-ului ar trebui să se numere și determinarea drumului cel mai scurt, dar se pare că această funcție a fost total omisă de către programatorii acestui joc, monștrii blocându-se în stânci și mișcându-se total aiurea, incapabili să ajungă la o țintă aflată după un perete. Problema a fost rezolvată de către realizatori prin spații mult mai mici de manevră, liniare, care nu permit o altă posibilitate de fugă decât în afara ecranului, moment în care monstrul își reface toată energia. Întreaga aventură se bazează pe un fel de scripturi, construite cu un editor - DinkEdit, care vine cu jocul. Acesta permite realizarea unor noi aventuri, facilitate de bază a jocului, sprijinită pe pagina de web de pe care se pot deja download-ui pe gratis câteva questuri de dimensiuni restrânse, fiind promise mai multe în viitorul apropiat.

DS nu are nici cea mai mică facilități multiplayer, și nici nu prea vād cum ar putea fi integrată în el o asemenea opțiune. Sistemul de realizare a nivelelor, prin programare, face aproape imposibilă orice surpriză, aceiași monștrii aflându-se de fiecare dată în același loc, mergând pe același drum iar lista acestor "aceleași" poate continua la nesfârșit. Lipsa unui sistem de randomizare a nivelelor ca cel din Diablo este uimitoare, mai ales datorită simplității unui ecran din Dink. Punctele slabe ale acestui joc sunt atât de multe încât nu mai are rost să le enumerăm din nou. Mai rarite pot fi considerate numai umorul personajului și posibilitatea adăugării unor noi aventuri. Din nefericire pentru el, DS nu se ridică nici pe departe la înălțimea altor jocuri de acest gen, cum ar fi chiar Diablo, Ultima VII, VIII sau macar Al'Quadim, RPG-ul medieval-oriental nu așa cunoscut dar de departe mult mai bine realizat, cu o poveste interesantă și mult mai puțin iritant după un timp.



## PE SCURT

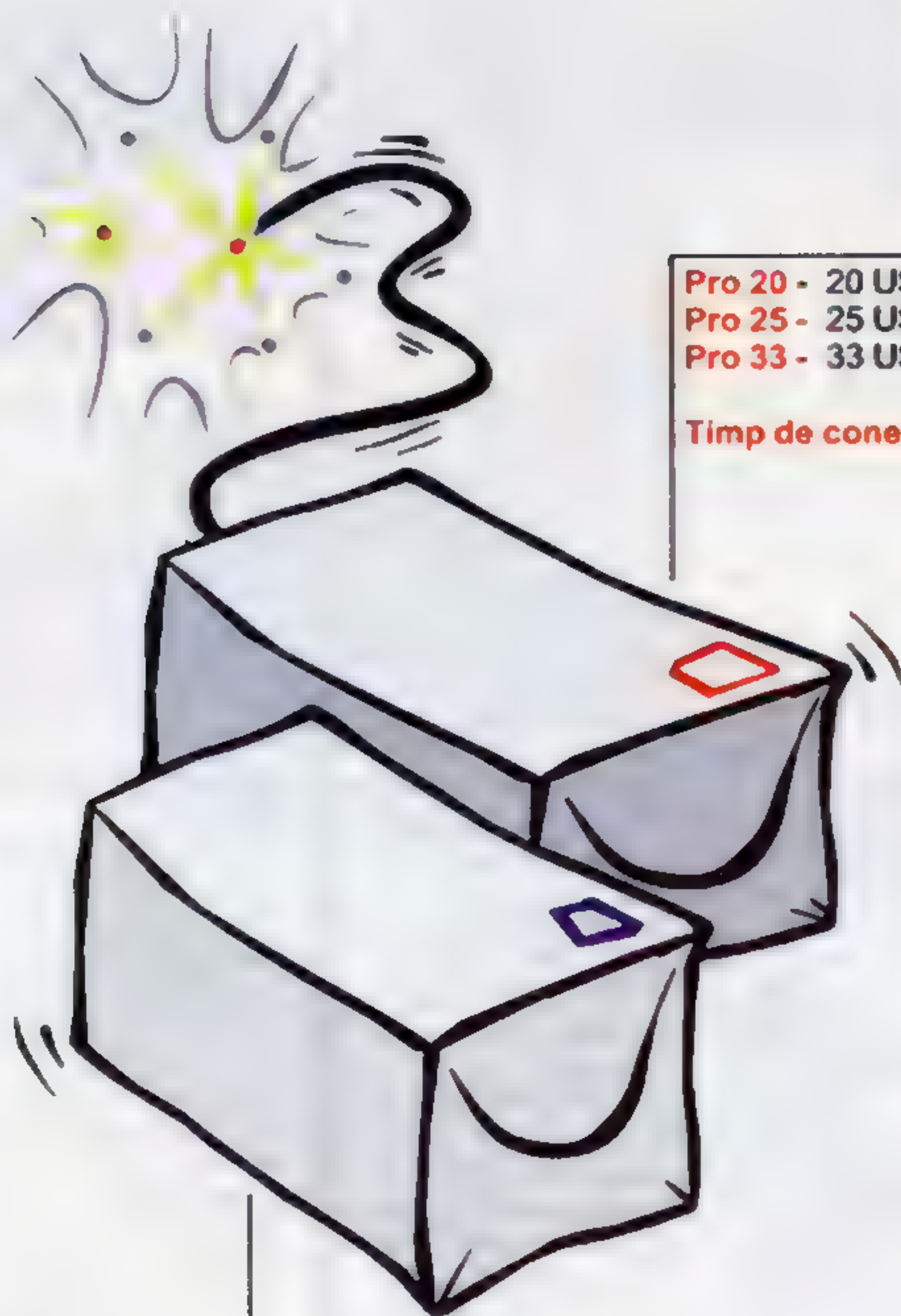
58

Grafica:	50	• Minim
Sunet:	45	•
Muzica:	72	• Procesor: P100
Atractivitate:	60	• Memorie: 16 Mb
Dificultate:	65	• Harddisk: 70 Mb
Multiplayer:	•	• Video: Direct X
PRO: Structură modulară, se pot adăuga noi aventuri, uneori haios		• CD-Rom: 4X
CONTRA: Linear, complet neoriginal, grafică slabă, sunet la fel și o concepție foarte învechită		• Optim
		• Procesor: P166
		• Memorie: 32 Mb
		• Harddisk: 70 Mb
		• Video: Direct X
		• CD-Rom: 4X





# ÎNCEARCĂ NOILE PACHETE INTERNET!



## INTERNET PRO<sup>®</sup>

Pro 20 - 20 USD/lună - 50 Mb  
Pro 25 - 25 USD/lună - 100 Mb  
Pro 33 - 33 USD/lună - 200 Mb

Timp de conectare nelimitat.

## INTERNET HELLO<sup>®</sup>

Hello 5 - 5 USD - 2 ore  
Hello 10 - 10 USD - 10 ore  
Hello 20 - 20 USD - 35 ore

Trafic nelimitat.

Acesul se face prin antena-satelit SoftNet, cu o capacitate de până la 2 Mbps.  
Pachetele **HELLO** sunt de tipul preplatit și expiră după consumarea numărului de ore inclus.  
Pachetele **PRO** se achiziționează pe baza de contract și expiră la sfârșitul fiecărei luni.  
Toți posesorii pachetelor **HELLO** și **PRO** beneficiază de conectare nelimitată duminică, între orele 6:00 - 9:00 AM. Pachetul **PRO** include și o pagină WEB standard gratuită.  
Pentru conectare sunați la **230 65 65** sau accesați <http://www.softnet.ro>!

Prețurile nu includ TVA. Prețurile se fac în lei și cursul 1 lei/USD de două părți.

# SoftNet

230 65 65

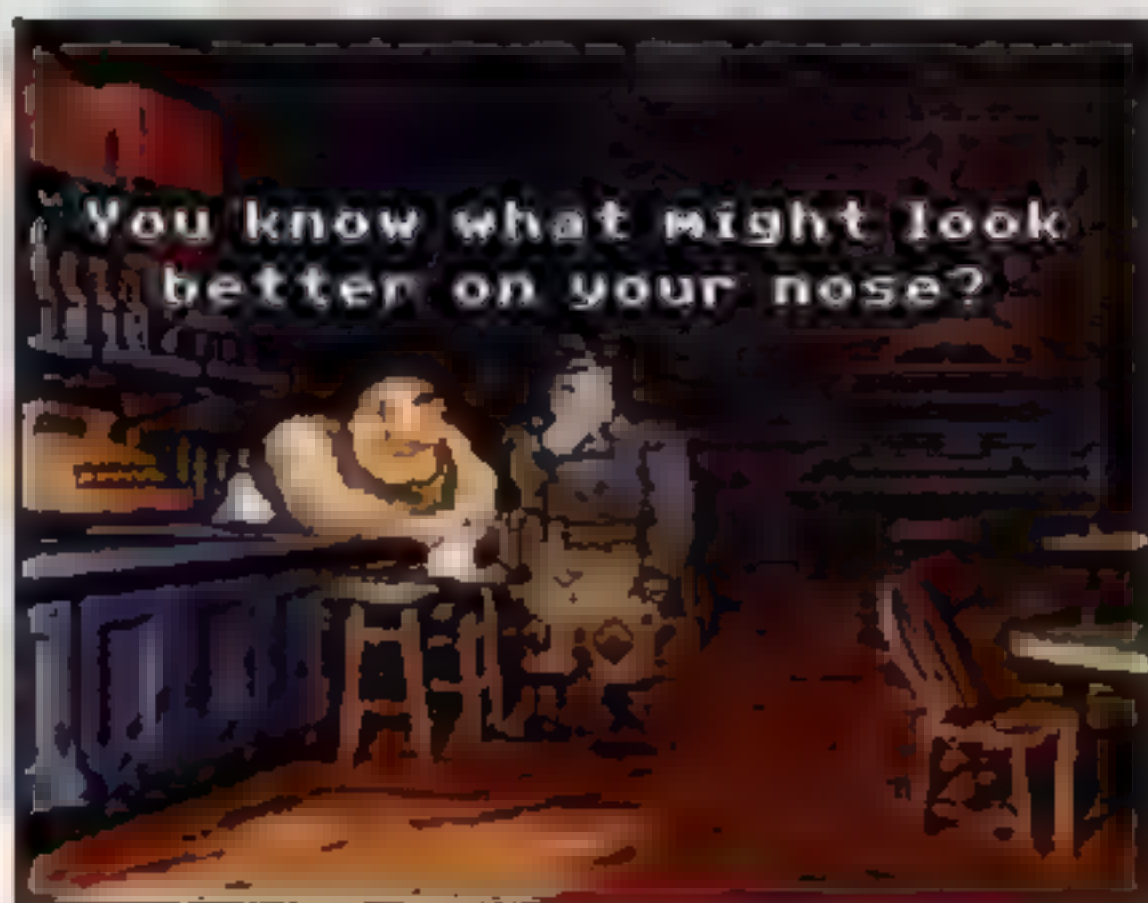


# FULL THROTTLE



**S**upranumit de realizatori însasi "A Heavy Metal Adventure", jocul reprezintă un mod nonconformist de a privi lumea, chiar dacă aceasta lume este una virtuală. Și asta în principal datorită faptului că rolul principal îl deține un "rocker suparat", un "biker" a cărui viață se desfășoară de-a lungul șoselelor în șaua unui "chopper" puternic.

Și pentru că imaginea contează, priviți cu atenție motocicleta și ocupantul ei: rasfonsari metalice, haina de piele cu ținte, evacuatoare de gaze supra-dimensionate, cizme cu talpa dură de 10 cm, manșuri fara degete și multe alte gadget-uri. Situația se prezintă în felul următor: Malcolm Corley, patronul gigantului constructor de motociclete "Corley Motors" este destul de bătrân încât să se gândească la moarte. La același lucru la care se gândește și vice președintele companiei, Adrian Ripburger, și mai ales se gândește cum ar putea să o grabească. Ben (our-beloved-anti-hero) este șeful unei bande de motocicliști numita "PoleCats" și își vede liniștit de treburile zilnice: berea, motociclit-ul, încaierarea cu celelalte bande "motorizate" - cum ar fi "CaveFish" sau "RootWheelers" - și bibilitul pe la motoare. Bineînțeles că trebuie să opoara intrigă... sub forma întâlnirii între Ben și limuzina celor de la Coreley Motors care îi propun să-i însoțească la întâlnirea anuală a acționarilor pentru a face puțin spectacol și a impresiona atât potențialii clienți cât și acționarii care nu mai au încredere în vechile "motoare" ce dau înapoi în fața hover-elor de ultimul tip. Ripburger îl ucide pe bătrânul Corley și totul pare ok, numai că o să se lege și de Ben. După ce-l troznește cum trebuie îl aruncă în... lazile cu gunoi. Acum sarcina Ben este implicat și începe o aventură nebună-nebună cu urmări, batai în goana motocicletei, sarituri de zeci de metri, condus avioane-mașini-camioane-etc, cascadorii, mușcături de câini, mașini rasturnate, câmpuri minate, iepurași, picioare în ușa, poliție și multe altele...



Astea sunt lucruri absolut normale, pentru că o să fie și surprize foarte mari cum ar fi Maureen (aka Mo), un ajutor esențial în refacerea lui Ben și a motocicletei lui, care în cele din urmă se dovedește a fi fiica lui Malcolm Corley. Scopul final al lui Ben este demascarea lui Ripburger, dar pentru asta trebuie să treci printr-o serie de situații în care ai nevoie de foarte multă intuiție, imaginație și un dezvoltat simț al umorului. Dacă nu-l ai, o să-l dobândești pentru că FT abunda de scene hazlii.

Puzzle-urile nu sunt foarte grele, dar nici extrem de ușoare. După ce îți repari motocicleta va trebui să scapi ba de poliție, ba de bandele de motocicliști, ba de oamenii lui Ripburger, ba de soferii nebuni. Unele elemente sunt mai dificil de descifrat, pentru că nu sunt standard așa ca nu gândești deloc standard! Așa veți reuși să găsiți peștera ascunsă, așa o să vă construiți super-motocicleta, așa...și mai departe. Ar fi bine să fiți foarte atenți la joc, să puteți aprecia unele detalii interesante, dialogurile spirituale, atitudinea și gesturile personajelor.

Aceasta a fost atmosfera "spirituală". La atmosfera "fizică" putem să trecem grafică bine lucrată (deși rezoluția este mică); animația bogată, în special datorită faptului că nu este un adventure după modelul clasic cu locații statice și interacțiuni simple între obiecte pentru rezolvarea unui puzzle, ci unul foarte dinamic, totul se face din fuga... motocicletei; calitatea sunetelor, în special vocile care contribuie mult la sublinierea caracterului unui personaj; muzica din background, "suparata" și ea, este produsă de trupe ca "The Gone Jackals" sau "Chitlind, Whiskey and Skirt" și susține clar linia "heavy metal".

Cu alte cuvinte Full Throttle este un adventure "greu" prin excelență, cu multe elemente pe care nu poți să le găsești în producții mai vechi sau chiar mai noi.

Marius Neacșa



## STAR TREK JUDGMENT RITES

Data stelară 374382.45(6). Jurnalul de bord al o-mului de serviciu al navei: "mă numesc"

**T**ați am fost vrajiți mai mult sau mai puțin de Star Trek de calatoriile capitanului Jean Luc Picard și de bine cunoscuta mira: Space, the Final Frontier....dar asta ține de generația noastră adică viitoare pentru Vechi și Bune.

Nu știu dacă ați văzut vreun episod din primele serii, filmate într-un decor mai mult decât primitiv cu pupitre de comanda care nici pe departe nu sunt futuriste cu 30 de becuri și 2 butoane. Dar chiar și așa acele serii mi se par ceva mai reușite pentru că se pune mai mult accentul pe ideea episodului și mai puțin pe dialoguri cât se poate de complicate și pline de neologisme. Nu trebuie decât să fi foarte visator sau destul de copil ca să mai cazi în capcana bombardamentului de termeni tehnici care mai de care mai ciudați și mai lipsiți de sens.

Chiar m-am bucurat să vad două simulatoare Star Trek inspirate din primele serii. Primul este cel de față iar al doilea 25th Anniversary.

Cele două jocuri au fost relansate împreună pe piața de cei de la Interplay de data asta pe un suport mai performant: CD.

Trei nivele de dificultate te împing după ce selectezi new mission. "Mare chestie!" va veți spune...nu este chiar așa. La Judgment Rites sunt ceva mai aparte pentru că se referă la lupta dintre nave și nu cum ne-am fi așteptat la greutatea adventure-lui, la numărul de opțiuni pe care le ai. Federation Cadet este

nivelul pentru jucătorii pacifiști neinteresați în "starship combat". Orice posibilă batalie va fi evitată. Un Cadet Graduate se va implica doar în lupte simple, iar Commissioned Officer va avea chiar probleme cu klingonienii.

Nu trebuie să fi Einstein ca să-ți dai seama că ești pe postul capitanului Kirk și că U.S.S. Enterprise se afla la degetul tău mic de la piciorul sfîng. Totul începe cu orice episod pe "bridge" cu un mesaj de SOS din îndepărtatul spațiu. Ce m-a "șocat" este că ai la dispoziție o hartă a cosmosului cu nu mai puțin de 20 de destinații. Cei care nu au manualul jocului vor înfrîmpina greutatea aici pentru că planetele și stațiile stelare nu se deosebesc cu nimic de restul corpurilor stelare de pe hartă: Omega Corvus este un simplu pixel în stînga harții.

Cînd am primit jocul m-am întrebat ce poate să intre pe un CD plin ochi dacă jocul a fost lansat cu ceva ani buni în urmă? Nu cred că 1993 primeam peste 100 de diskete pline ochi. Ideea este că nu ai numai o misiune de îndeplinit ci în jur de 8, fiecare avînd niște pași cît se poate de preciși.

Pentru cei care vor să vada filmul de la sfîrșit cît mai repede sau pentru cei care s-au împotmolit într-o fază a jocului veți găsi rezolvarea lui la pagina web a Interplayului ([www.interplay.com](http://www.interplay.com)) de fapt singurii care mai publică ceva pe net cu privire la Star Trek Judgment Rites sau 25th Anniversary.



# STREET FIGHTER

## ALPHA WARRIOR DREAMS



**Bătăia bună te trezește de dimineață este motto-ul lui , deci vă rog să nu vă mai mirați că are în permanență ochii vineti**

**C**a de obicei în vacanță ne sculam cu fața la calculator și ne culcam la fel, și ce putem să zicem decît: LIFE IS GOOD! Dar ce-ar fi să ne sculam tot timpul în aceeași zi și să ne jucăm cu aceleași jocuri? Totul s-ar schimba radical....ar deveni monoton? am fi imbatabili? Cam așa ceva dacă nu le-am mai schimba și noi un pic...

Cînd am primit Street Fighter Alpha (de ce alpha nu știu?) m-am uitat la data lansării pe piața a jocului: 1995. Hmm.. am trecut eu și prin mai nasoale. L-am instalat de pe CD, nu știu dacă prin 95 speram să putem

avea un astfel de suport tehnologic dar acum este pe CD, l-am rulat și...Nu!Nu! și iar nu, ce &'S%#@? e jocul asta? Am trecut de vîrsta chestiilor astea. Batai pe strada, combouri vraji și altele.. l-am oprit imediat! După o ora, nervii mi-au trecut, am început să mă joc la Mortal Kombat 4. Ce fac? e același lucru: picioare în fața lovituri la nesfîrșit, etc, etc. Pîna la urmă nu trecem de loc de vîrsta jocului ci doar vrem o grafică mai bună un Monster 2 dacă se poate un sunet 3D ar fi iar bun...un monitor de 21' etc, etc. Dar jocurile rămîn aceleași în

esența și frumusețea este ca zi după zi ne sculam cu fața la calculator și ne culcam la fel...

### INTRODUCERE

Cam așa a început cu toți gamerii mai în vîrstă: un aparat cu un televizor, o manetă și niște butoane. Trebuia să bumbacim fie un monstru fie să doborîm un avion. Nu știu dacă va mai amintiți de legendarul Street Fighter de pe mașinările despre care vorbesc eu acum dar nimic nu s-a schimbat. Virgin l-a trecut acum și într-o variantă pentru PC. Sunt și ceva vești bune: Super Combo

Despre ce e vorba? De fiecare dată cînd execuți o lovitură normală sau specială Super combo Gauge o să-ți crească. Levelul se schimbă cînd gauge atinge anumite puncte și atunci ești în stare să faci un Super Combo.

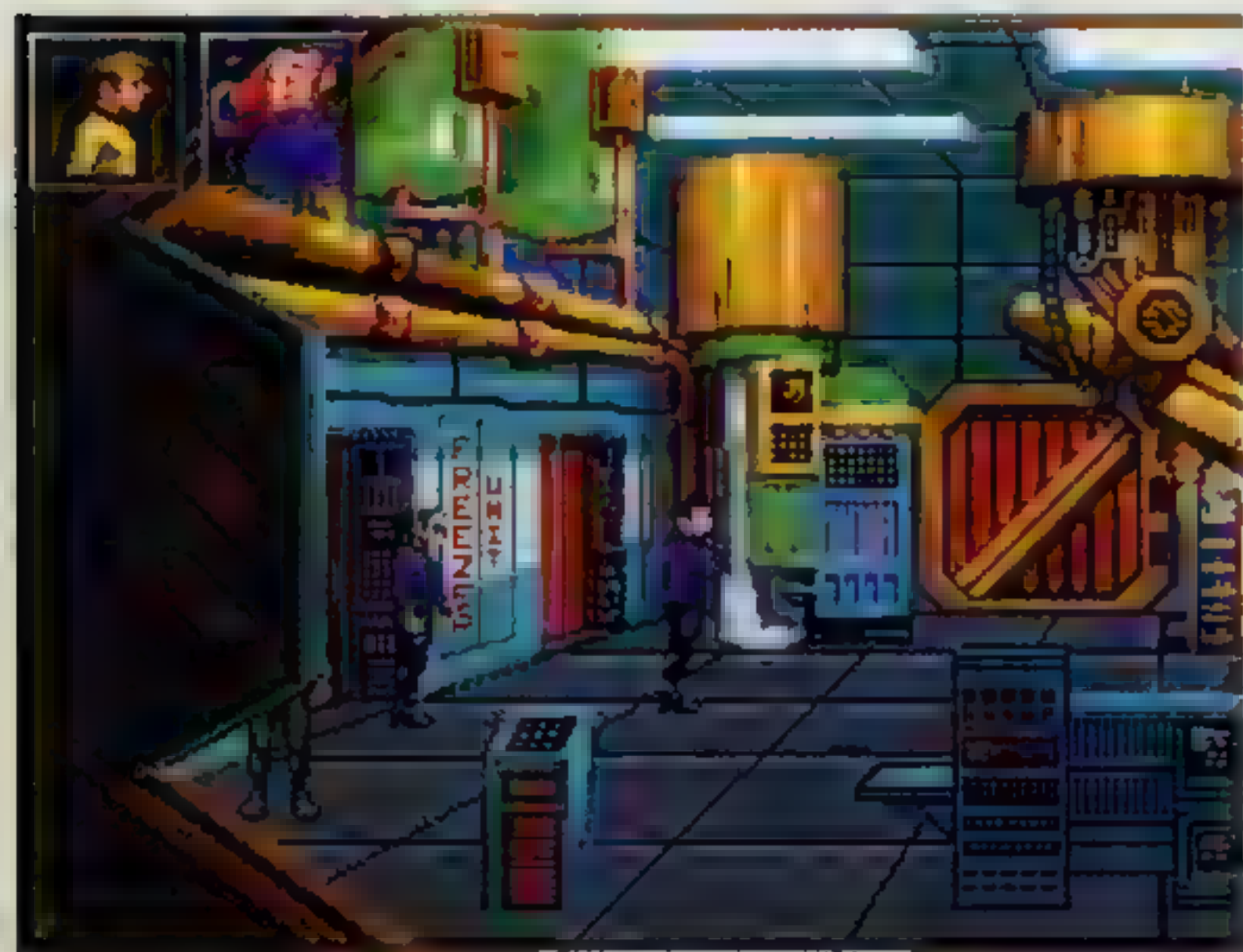
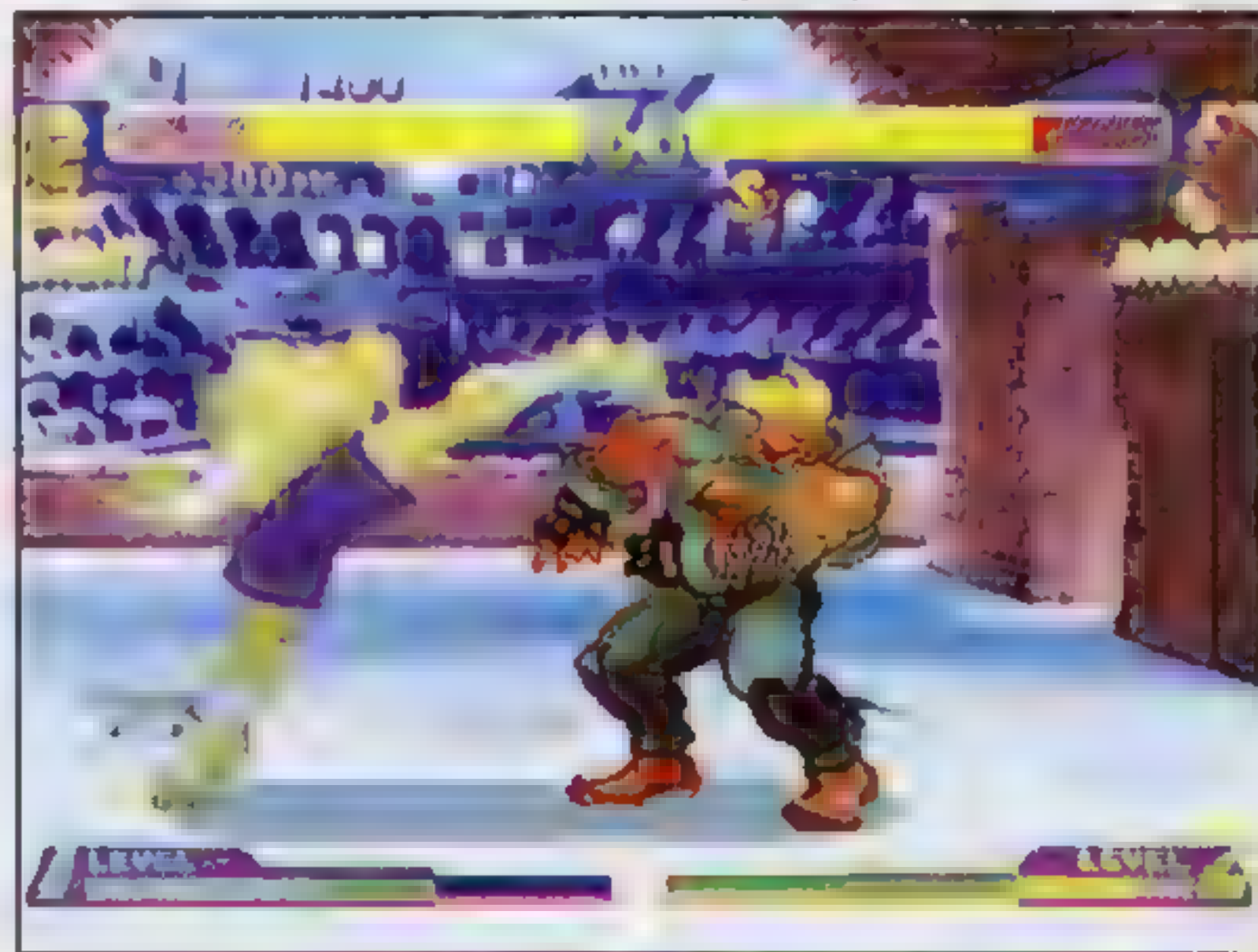
Cînd Super Combo level este full, adică level 3, poți face un super combo apăsînd 1, 2 sau 3 butoane de atac simultan iar puterea loviturii crește proporțional și ea. Pentru un control mai bun poți seta o tastă care execută pînă la trei lovituri. Aceasta mi se pare o soluție mai inteligentă decît cele aplicate la Mortal Kombat unde trebuie să fi un adevărat tastaturist. De fapt ideea este aceeași, cu cît te joci mai mult cu atît combourile sunt mai ușor de realizat.

Bineînțeles creativitatea jocului stă în degetele tale. Le ai sau nu de pianist? Dar tot la controlul jocului trebuie să spun că este sub orice critică. Un GamePad este cel mai indicat pentru că apare și

tasta de sîngo-sus (NV) sau dreapta-jos (SE) taste care sunt folosite frecvent în realizarea combourilor.

### JUCAM ASA CEVA?

În ceea ce privește modul de joacă nu te poți plînge: Arcade, Training și V.S. mode, cele trei moduri clasice de a da pumni în gura. Pentru un joc din 1995 grafică și sunetul nu ne pot fi în fața calculatorului. Jucabilitatea tocmai din cauza asta scade într-un ritm exponențial, și totuși ce ne-ar putea fi ne să nu cumpărăm jocul? Depinde de vîrsta gamerului și de obsesiile lui. Dacă ai maxim, dar maxim 14 ani și îți pierzi timpul prin baruri jucîndu-te la astfel de jocuri..merita. Dacă cauți jocuri cît mai recente sau vrei să aiba cît de cît un Dumnezeu nu mai merita efortul. Bineînțeles că Street Fighter Alpha Warriors Dreams (pe numele lui complet) merge pe 90% dintre calculatoarele voastre și nu-ți va pune probleme de sistem.



## STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

**C**u o grafică puțin îmbunătățită față de Judgment Rites, 25th Anniversary aduce o surpriză fanilor: vocile originale ale actorilor te vor ghida de data asta în mod direct în noul quest.

În mare linia jocului se pastrează: în navigație vei da peste aceeași hartă a universului, de data asta destinațiile sunt ceva mai mari decît un punct, puntea este identică și bineînțeles personajele sunt la fel îmbracate ca și în Judgment Rites.

Fiecare scenariu va începe cu însărcinarea Capt. Kirk cu o misiune din partea Starfleet Command. După rezolvarea misiunii Starfleetul va evalua realizările tale. Sunt o mulțime de

misiuni și la fiecare colț te așteaptă moartea așa că nu uita să salvezi. Cu cît evoluezi mai mult cu cît rezolvi mai bine puzzle-ul Starfleetul îți va da la un scor. În spiritul filmului violența nu te va ajuta cu nimic ba mai mult îți va îngreuna situația.

Punctajul influențează și aptitudinile echipajului tău: Mr. Sulu va manevra mai ușor nava (care cica are aproape 1000 feet?!) sau Lt. Commander Scott va putea folosi motorul mai eficient. Cred că după această scurtă prezentare pot să vă dau și cea mai bună veste: Star Trekul merge pe toate calculatoarele și ca să fiu mai exact pe cele de la 386 în sus.



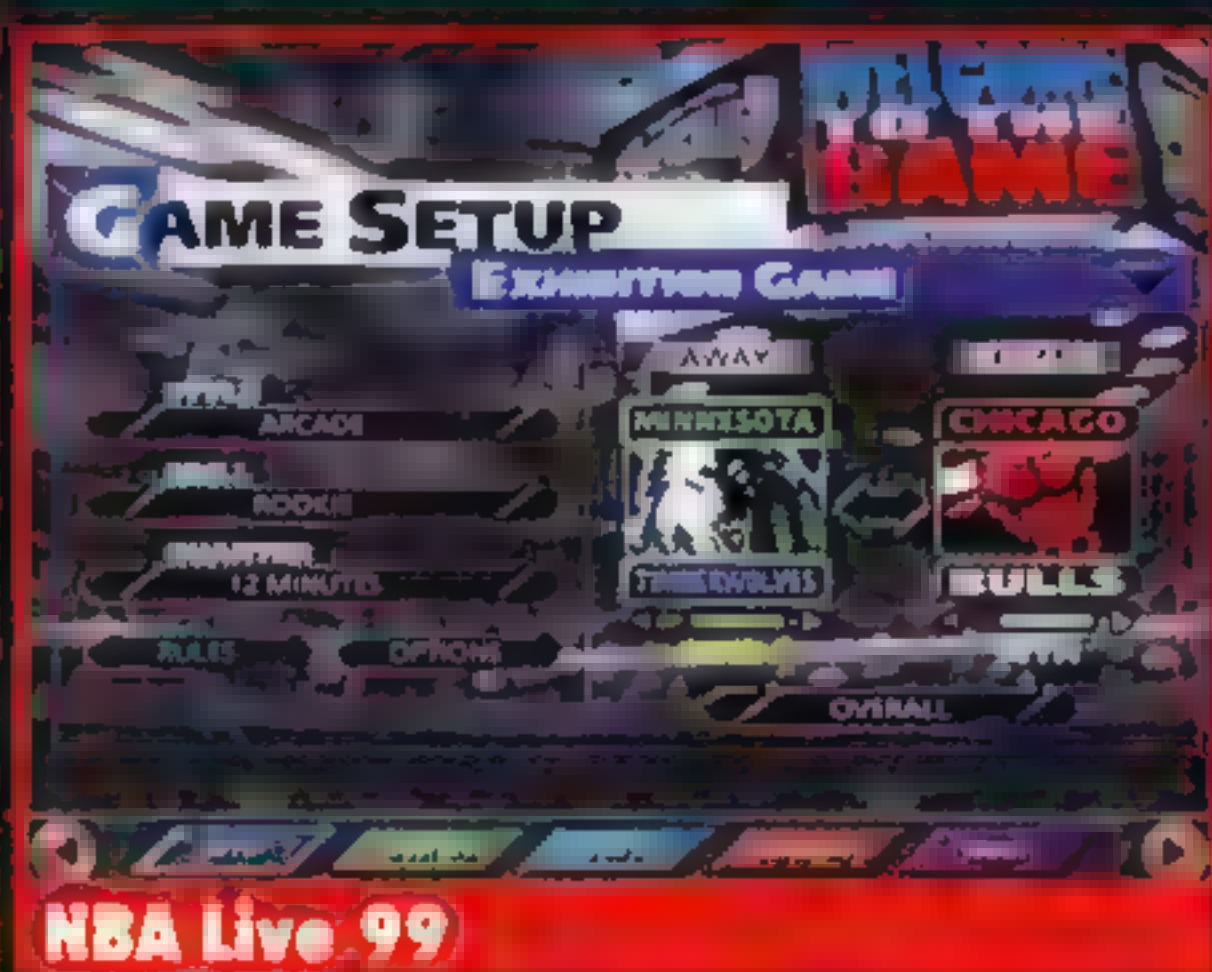
# CANALUL de SPORT



World League Soccer



Sensible Soccer 98



NBA Live 99



Tiger Woods 99

**B**ună ziua și bine ați venit la prima rubrică sportivă permanentă din PC Gaming! Sunt Camil Perian și vă voi prezenta lună de lună cele mai fierbinti știri, imagini și informații din lumea sportului! Canalul de știri este de acum la dispoziția voastră și cea mai mare greșală ar fi să nu profitați de el cum se cuvine!

**A**stăzi vom cerceta în amănunțime toate jocurile de fotbal care au apărut cu ocazia Campionatului Mondial, vom privi total neobiectiv prestația țării noastre la recent încheiata competiție și vom arunca o privire pe jocurile de sport care amenință a ne lua cu asalt în viitorul apropiat.

**V**itorul jocurilor de sport stă cumva sub semnul întrebării ca turnură pe care o vor lua. Desigur că nu din punct de vedere al apariției lor care probabil va fi neșfârșită cât din punct de vedere al veșniciei opoziției simulare-arcade. Întrebarea care s-ar putea pune aici este, normal, care este destinația spre care aceste producții se vor îndrepta.

Fiecare dintre aceste două abordări presupune un anumit scop iar problema pare a fi ce se dorește mai mult. Pe de o parte, genul arcade îți oferă indiscutabil elemente pe care de multe ori le cauți să te relaxezi. Vitează, în marea majoritate a cazurilor, Motorhead sau Sensible Soccer fiind foarte bune exemple, spectacol prin răsturnări spectaculoase sau coșul înscris de la 10 m de deasupra panoului nefiind practic nevoie să calculezi vreo traiectorie, intensitate sau aproape orice altceva. Este nevoie doar să știi care este șutul, accelerația sau aruncarea, să o apeși cât mai des și să sperî că vei câștiga.

Pe de cealaltă parte simulatoarele te aduc mult mai mult în atmosfera reală a întrecerii garantând o mult mai lungă supraviețuire pe calculator. Spre deosebire de arcade-uri îți oferă o posibilitate reală de decizie și influențare a rezultatului, de manevrare a jucătorilor și pe ansamblu de "simțire" a competiției. Mai greu de utilizat, în multe cazuri datorită necesității unei grămezi de setări sunt de multe ori evitate sau situate pe "computer assist", "computer auto setup", reducându-se necesitatea participării jucătorului. Opinia noastră însă, susține puternic acest tip de jocuri, indiscutabil mai atractive în timp și mult mai interesante de jucat.

**U**na dintre controversele cel mai des apărute în legătură cu jocurile în general, deci și cu cele de sport în particular, este importanța pe care grafica o ocupă în joc sau mai bine zis ar trebui să o ocupe în preferințele noastre. De multe ori, chiar și nouă ni s-a reproșat depunctarea unui joc din cauza graficii nu foarte bine realizate. Așa deci să vedem câteva motive pentru care punctarea unui joc depinde și de grafică. Normal vorbind, grafica nu este elementul care dictează, asta din cauză că s-au văzut o mulțime de jocuri cu o grafică excelentă dar o jucabilitate submedlocră. Dezvoltarea actuală a tehnologiei ne face de multe ori să nu putem trece însă cu vederea peste defectele de grafică care astfel devin iremediabil distructive pentru jocul în cauză. Bine, jocul merge ok, e destul de interesant, are și ceva elemente originale, dar, ajungem să ne întrebăm de exemplu în cazul jocurilor de fotbal de ce o producție ca Golden Goal are o grafică oribilă în timp ce în World Cup protarul Angliei, Seaman, are mustață? De ce în World League Soccer poate să ningă și să plouă iar în World Cup 98 nu se poate? Acestea sunt evident defecte de producție, deoarece din moment ce la un joc se poate, este limpede că la toate se poate. Deci, prin aceasta noi practic descriem grafica și punctăm sau depunctăm greșile de producție mai mult decât aspectul în sine. Și pentru noi, ca și pentru voi credem, contează mult mai mult jucabilitatea decât grafica, dar asta nu înseamnă că vreun element trebuie neglijat sau scuzat din cauză că altele sunt foarte bune.



# Fotbal Mondial

**P**rezentat în urmă cu două numere de revista noastră în exclusivitate pentru România, World Cup 98 s-a dovedit a fi cel mai bine realizat, realist și atractiv joc de fotbal realizat până la Cupa Mondială din Franța. Cum era și normal, existența CM-ului a determinat mulți alți producători să lanseze pe piață "întimplator" după spusele lor alte jocuri de fotbal care să rivalizeze marele campion. Ele însă au eșuat lamentabil, ca și echipa noastră în meciul cu Croația, fiind frumos colorate dar prost executate. Dar cum spunea D-I Iordanescu, "să nu dramatizăm, nu este decît o înfrîngere", deci și producătorii acestor jocuri urmînd a sta liniștiți, urmînd ca noi și ei să dramatizăm cînd vor fi mai multe înfrîngeri într-un singur meci sau mai multe meciuri într-un singur joc...sau cînd D-I Iordanescu o considera că este cazul.

Pentru a reveni, jocuri de fotbal au fost foarte multe lansate, nouă însă numai cîteva ne-au atras atenția după apariția WC 98-ului de la EA și anume World League Soccer, Golden Goal, Sensible Soccer 98 și Adidas Power Soccer. Venind de la patru producători

diferiți, jocurile au fiecare o personalitate aparte ce le caracterizează. Lucrul comun însă este că cei ce le-au realizat nu au încercat să se apropie de un joc de fotbal din toate punctele de vedere, axîndu-se pe niște coordonate pe care le-au dus la extrem, făcîndu-le deosebit de bine, fiind deci foarte realiste, neglijînd însă alte părți ale jocului care deși în ansamblu nu sunt cele mai importante au totuși un rol aparte în meciurile de fotbal. Apare astfel aceeași problemă întîlnită la toate genurile de jocuri din lumea aceasta, și anume o producție bună este aceea care încorporează cîte ceva din toate celelalte ale aceluiași gen. Cum ar suna o combinație între single-player-ul de la Unreal și Multi-player-ul de la Quake 2? La fel ca și combinația dintre desfășurarea jocului la World Cup 98, grafica și unele idei din World League Soccer, atractivitatea din Sensible Soccer 98 și nu în ultimul rînd excelentul comentariu din Golden Goal adică excelentă. Nu vă faceți griji deci, joc de fotbal perfect încă nu a apărut, și, cu siguranță, mai are mult pînă să se afle pe calculatoarele noastre.

## World League Soccer

**A**vanpremiera din numărul trecut a lăsat să se întrevadă că acesta este un joc cu posibilități și perspectivă de a se situa între primele realizări ale genului. World League Soccer confirmă pe de o parte dar și dezamăgește pe de altă dovadă însă că există idei noi și perspective foarte bune pentru producătorii de jocuri de fotbal, variante nevalorificate pînă acum

### Premise și promisiuni

WLS a pornit fără doar și poate la lupta din postură de favorit. Aducînd o tehnologie nouă prin realizarea jucătorilor avînd la bază un schelet general predefinit pe care sunt mapate texturi și o serie de importante realizări la nivelul jocului, în special îmbunătățirea combinațiilor scurte și ușurința în control datorită unui număr mai redus de taste și combinații, neneglijîndu-se însă varietatea fazelor WLS nu pare a avea multe puncte de risc. Lucrul asupra căruia am avertizat și acum două luni este cel legat de AI, care, se vede treaba nu prea le reușește nici unor companii producătoare de astfel de jocuri. Totul

începe astfel cu veșnica problemă a echipei care nu poate fi dominată. Orice ai face, chit că ai 10 goluri avans sau ești condus la scor nu poți "îngheși" echipa adversă în jumătatea ei de teren, nu poți să o demoralizezi sau pacalești. Ea va face un pressing permanent, vei fi atacat chiar și în propriul careu de jucători dornici de a intra în posesia balonului. Ce este ciudat, este că nici un joc de pînă acum nu a reușit să realizeze acest fapt, perseverența, ca element cheie în jocul calculatorului fiind un element mereu prezent, eliminîndu-se elementul uman care ar fi sporit intensitatea și imprezizibilitatea întrecerii.

Ceea ce dă însă adevărata lovitură negativă la WLS o constituie inteligența atacanților. Dacă ar fi să-i caracterizăm drept proști poate ar fi o lauda care ar acoperi gravele erori pe care le comit. Ce ziceți de un jucător care trece de portar, ajunge în fața porții goale și se oprește, "gîndește" și apoi pasează înapoi la un coechipier aflat la marginea careului mare?

Ce ziceți de altul care ajunge în fața portarului și în loc să tragă se întoarce și iese cu diplomatie



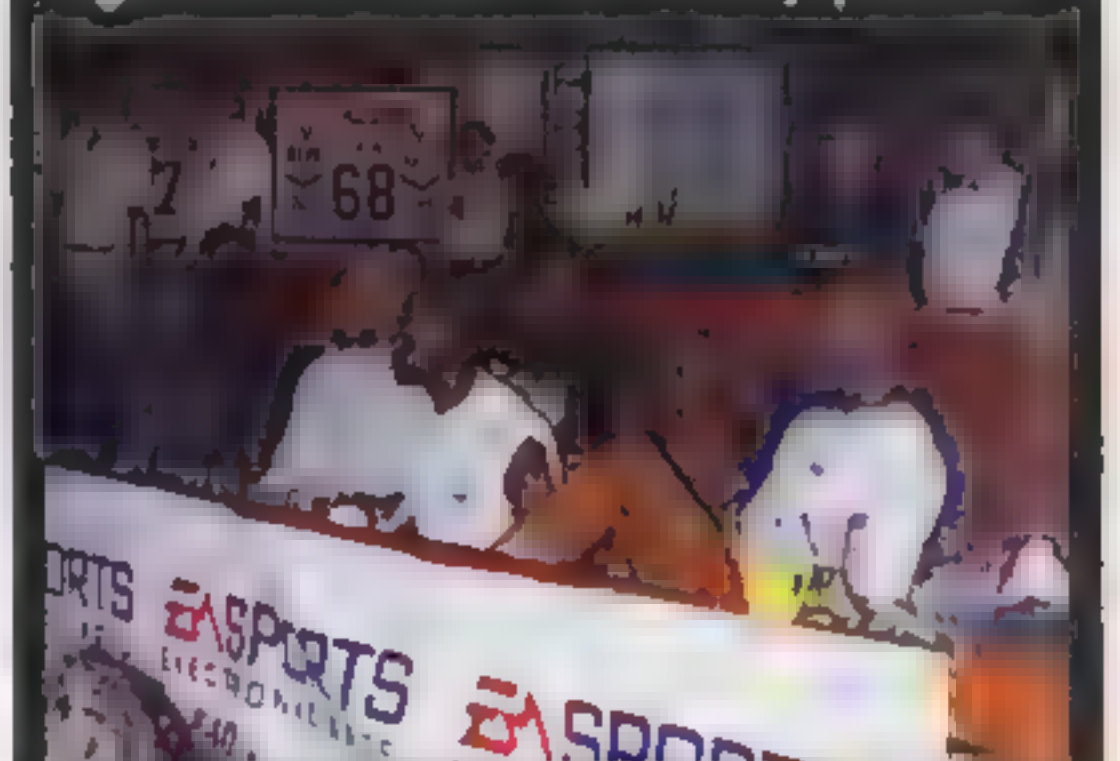
Se observă abundența efectelor speciale, luminii ale stadionului, ninsoare, etc.



De multe ori jucătorii depășiți revin într-un mod foarte insistenț. Nu însă și în imagine.

Violențele cu ocazia recent încheiatului Campionat Mondial au atins indiscutabil cote extreme. Principali suporter recalcitranti au fost cei Germani și cei Englezi. Ceea ce însă poliția Română nu are decența să recunoască este că și ea a fost depășită, bunii săi agenți asistînd cu neputință la violențele și veritabilele lupte de stradă care s-au dat, în special după încheierea meciului împotriva Angliei. Îmbibați serios de băutură grupuri de așa zii suporter mergeau pe stradă, atacînd oameni după principii gen: păr lung, cu cîine în în câmpionatul intern sau pur și simplu fără nici un motiv aparent, bătîndu-i într-un mod bestial. Desigur, Poliția a declarat că au existat cîteva răniți dar nimic major, în spiritul minciunii cu care ne-am familiarizat înainte de '89. Așa e cu poliștii Români, duri să dea amenzi și să ia carnetul dar cînd este vorba de ceva serios intră în pămînt.

Într-un recent turneu de NBA Live 98 organizat de Electronic Arts și postul de



radio 540 AM "The Team" doi mega jucători ai formației Orlando Magic, Bo Outlaw și Derrick Strong au făcut echipă încercînd să triumfe în această mini competiție. Alături de ei au mai fost prezente 14 echipe formate din ascultători ai postului de radio. Nimeni nu a putut face față marilor jucători ei învingînd în finală alți doi curajoși Darryl Armstrong și John "JT" Taylor.

Microsoft Virtual Baseball All Star Game este o versiune a Baseball-ului 3D al aceleiași firme, menită să simuleze în mod cît mai real viitorul campionat american de baseball pentru a se afla echipa cu cele mai mari șanse la titlul de campioni. Se vor folosi performanțele reale de pînă acum ale jucătorilor cît și forma actuală și perspective de viitor. Dacă vreți să dați o lovitură de probă încercați demo-ul Microsoft Baseball 3D de pe CD-ul acestui luni.

Federația Română de Fotbal a inventat un nou mod de a-și recompensa sportivii de valoare. Astfel, drept premiu că la Campionatul European de juniori a ocupat ultimul loc pierzînd toate meciurile, Victor Pîturcă a fost numit antrenorul Naționalei La mai mare!



Acuzațiile privitoare la cauzele înfrângerii naționale noastre la Mondialul Francez s-au abătut în principal spre jucători. Spre deosebire de europenele trecute unde selecția lui Iordănescu a fost pusă sub semnul întrebării, slaba prestație a unor componenți ai lotului fiind evident datorată lipsei meciurilor din campionatele în care evoluau, de această dată D-I General a fost scutit de comentarii și ironii chiar datorită lotului care s-a aflat meci de meci în teren și mai exact, prestației sale la începutul campionatului. Lucrul "rău" pe care jucătorii l-au făcut a fost să ne arate că se poate evoluția în meciurile cu Columbia și în special Anglia transformând în idee noastră peste jumătate din echipele pe care le-am fi putut întâlni în victime sigure. Ceea ce a ieșit la iveală însă, cu ocazia acestei auto-inoculări tipic Românești, este că ai nevoie și de cap nu numai de picioare pentru a învinge orice echipă de pe această lume. Surprizele ca rezultat au venit astfel logic, chiar de la cei pe care îi consideram demni se ne lege șireturile la începutul meciului și anume Tunisia, ciuca bătailor în grupă până ne-a întâlnit pe noi, când din trairă grupelor a devenit "ultima clasată" și Croația, o echipă aflată la prima ei participare la o Cupă Mondială.

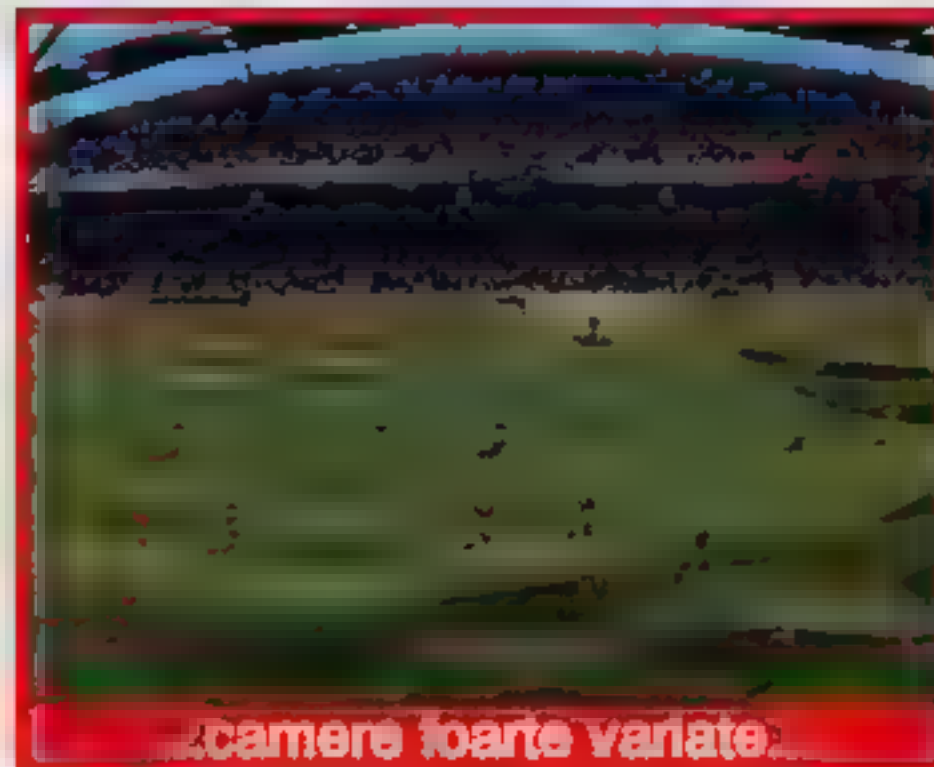
Motivul evoluției noastre penibile sunt o grămadă, cel puțin în opinia "specialiștilor", însă alăturându-mă opiniei reputatului ziarist Ioan Chirilă eu tind să cred că totul a ținut de transformarea jucătorilor în boboci, care din păcate l-au făcut pe uni-colori să uite că acela este simbolul învingerii Angliei și nicidecum al evoluției noastre viitoare. Noi l-am văzut ca un gest de bucurie, dar din păcate el a fost un act de mândrie necontrolată care la judecata de apoi s-a dovedit falimentar. Nu surprinzător, singurul care nu și-a modificat jocul a fost Stelea, care nu prea a avut ce să vopsească deci nu a avut motive să se simtă "tare", "dur" sau mai știu eu cum se simteau jucătorii noștri când se uitau în oglindă.

Și dacă mai este cineva vinovat pentru înfrângerea noastră, este cu siguranță naționala Tunisiei. Știu că pare ciudat dar ea este de vină în mare parte pentru înfrângerea cu Croația. Tunisienii ne-au condus și ne puteau învinge, dar nu, ei s-au lăsat dominați și cum am accelerat și noi puțin pac: am dat gol. Acest aspect a avut evident misiunea de a ne face și mai mult să credem în forțele noastre blonde, o înfrângere în fața Tunisiei cu 2 sau 3 la 0 pe care ar fi fost bine să o luăm ar fi avut cred eu un efect real de trezire din letargia bleagoasă în care intrasem odată cu zăgrăvirea capetelor.

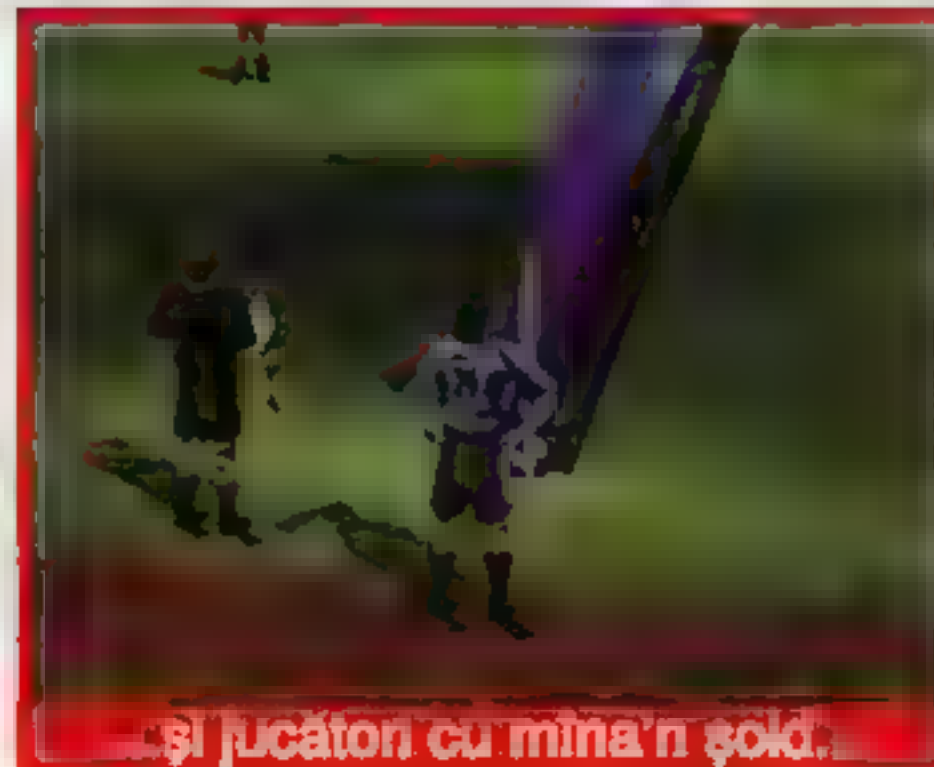
Ceea ce din păcate marchează cu adevărat trist încheierea CM-ului pentru noi este retragerea marelui Gică, cel ce ne-a adus până unde ne-a adus și ne-a făcut ceea ce ne-a făcut. Poate acum, cea mai bună alternativă pentru Piturcă va fi să încerce o echipă ca cea franceză unde s-a renunțat la Cantona sau Ginola în scopul alcătuirii unei echipe tinere și omogene. Asta însă vom vedea



Mediu superb realizat



camere foarte variate



și jucători cu mînă'n șold

din suprafața de pedeapsă? Sunt cu siguranță lucruri de neînchipuit, dar care se întâmplă cu regularitate în momentele în care calculatorul cu numele de WLS trebuie să finalizeze. Se ajunge astfel să fii mult mai relaxat când un jucător advers scapă singur cu portarul când șansele lui de a înscrie se situează pe la 10% în comparație cu încercarea de a-l deposea ce poate degenera ușor într-un penalty imposibil de apărut.

### Mai multe decît poți duce

Ce face însă jocul acesta pentru orice pasionat din orice campionat al oricărei țări este că îi permite customizarea ritmului partidei într-un mod care nu s-a mai

unul dintre ei.

Nu este un lucru nou că orice joc îți permite un alt mod de control al jucătorilor dar întrebarea este de această dată cum o faci. Ceea ce se vede de la prima privire este că se realizează mult mai simplu. Deși cu un sistem de plasare a tastelor asemănător World Cup 98, WLS te scutește de a executa manevre pianistice de apăsare simultană și apoi rapidă a zeci de taste, jucătorul executînd în general o anumită manevră, gen foarfecă, în funcție de poziția pe care o are față de minge și, normal, poziția mingii față de gol. Ceea însă mie personal nu mi se pare bine, deși poate pe undeva sporește nota de realism, este că jucătorul face exact ceea ce îl îndemni, indiferent de locul în care se află. Astfel dacă un jucător centreează iar tu ai atacantul selectat să lovească cu capul însă puțin orientat greșit, el va plonja exact în direcția în care se află, indiferent că aceasta este sau nu cea bună, sau măcar una civilizată, nu de puține ori ajungîndu-se ca el să sară în direcție perfect opusă mingii. Ideile producătorilor sunt însă variate iar realizarea lor nu de puține ori asemănătoare, astfel că la nivelul jocului putem observa cel mai bun sistem de realizare a unui un-doi din toate jocurile de fotbal de pînă acum, care, te scutește absolut de a mai fi supus problemelor de AI. În timpul acestei faze jucătorul controlat de calculator va fi cel care a primit prima pasă și nu cel ce se demarca ceea ce îți va permite să eviți acele extreme care în loc să se demarce se întorc în terenul propriu și să simți mult mai mult că tu realizezi faza decît calculatorul. Superbă idee foarte bine implementată.

### Să simți ca joci fotbal

Jucînd WLS am avut nu de puține ori cea mai bună senzație a unui meci real. Deși cum am mai zis nu prea stralucește la capitolele AI sau control, marele avantaj al acestui joc este că te face să simți că se întâmplă ceva, acolo jos. Un meci atractiv pasionant, totul este bine și deodată, cînd nu te aștepti norii se astern pe cer și o ploaie mocănească începe. Publicul care pînă mai devreme era în delir se liniștește, căutînd probabil, un mod de a se proteja împotriva ploii. Tu atacă, mingea începe să alunece acum pe teren, un dribling, două, mai dificilă ca înainte și un gol magnific. Jucătorul se bucură sărînd iar tribuna reînvie, scandează și face valuri. Deși cu acest punct foarte puternic, și nu numai, WLS nu reușește din păcate să se impună, defecte de engine, eliminîndu-i din cursivitate și de multe ori și ție din cheful de a juca.

### Scor/ierinte minime

72

Procesor: Pentium 90 (166)  
Memorie: 16 Mb Ram (32)  
Hard disk: 80 Mb  
Placă video: 1 Mb Video  
CD-Rom: 4X

Frumoasă dar fără creier.



Ceată pe stadion. Superb realizat



Și pe ploale se vede săgeata de direcție pt lovituri

întîlnit pînă acum. Echipa care a lucrat la acest joc a privit acest aspect din două puncte de vedere, pe de o parte cel al vitezei de joc, privit ca transmitere a balonului și modul în care jucătorii aleargă, și pe de altă, a ratei de mișcare a ... "ecranului", sau mai precis un fel de refresh a cărui mărire sau micșorare va duce la rapidizarea sau încetinirea întregului meci, în sensul în care totul de la viteza mingii pe teren și mișcarea plaselor porților capătă viteză sau sunt puternic încetinite. Îți este favorizat astfel să joci fie ca România, încet, încet fie ca Anglia sau Olanda sau orice altă echipă care practică un fotbal rapid și modern. Deși original și util acest model implică însă și unele dezavantaje, un joc de multi-player nefiind mereu ușor de jucat, mică fiind probabilitatea ca doi jucători ce se întîlnesc în mod direct să aibă aceleași setări în materie de viteză de joc, ceea ce, evident, va dezavantaja pe



# Golden

**N**u de puține ori ai o plăcere reală când joci un joc, de ce nu și de fotbal și întâlnești personaje familiare ție, cunoscute din lumea reală. A...uite-l pe cel care a înscris golurile din finală, uite-l pe atletul nu știu care ce a sărit 200 de m cu prăjina și exemplele pot continua. Întrebarea este însă ce reacție trebuie să ai când vezi un joc de fotbal, un jucător pe nume Boa ale cărui principale defecte sunt că nu are degete la mîini și are capul hexagonal? Răspunsul este simplu: să conștientizezi că în fața ta este echipa Argentinei, că Boa este portarul Roa iar jocul este nici un altul decât: Golden Goal.

## Cum se vede

Începînd cu grafica jocului, modul de realizare al jucătorilor, al terenului și tot ce ține de acest aspect și terminînd cu setarea camerelor din care poate fi văzut meciul, Golden Goal se prezintă foarte slab la măsurarea cu concurența. Totul începe cu un sistem de meniuri primitiv. Bare, săgeți și nu în ultimul rînd un keyboard delay care necesită secunde bune de pauză după apăsarea unei taste. Trecînd peste acest aspect, evident secundar la orice joc, intrăm în contact cu grafica "in-game". 256 de culori, frumos așezate, o rezoluție cu adevărat jalnică fac din Golden Goal cel mai slab joc de fotbal din punct de vedere grafic dintre toate aparițiile recente. Comparînd acest joc cu vremea dinamică și rezoluțiile imense din WLS sau jucătorii din WC 98 nu facem decît să ne îngrozim. Un ultim aspect ce ține de acest capitol, și care deasemenea dezamăgește, îl reprezintă modul de realizare al jucătorilor. Astfel, s-a folosit un "corp" aproape comun pe care au fost aplicate texturi ale corpului și feței. Modul grosolan de realizare face însă ca fețele jucătorilor să semene cu niște farfurii aplicate deasupra gîtului.

## Cum se înscrie

Indiscutabil modul de a suta la poartă este unul dintre elementele cheie care fac o mare parte din acțiunea unui



O grafică absolut oribilă



Ravaneli și Viori



2 tipuri bine

- joc, fiind momentul decisiv al oricărui atac. Din păcate, și la acest capitol GG ne dezamăgește. Operațiunea se realizează prin apariția unei bile pe cadrul porții care se mișcă în toate direcțiile. Când tu consideri că ea este într-un loc propice șutezi iar balonul se va duce chiar în locul respectiv. Desigur că s-ar putea ca momentul să nu apară sau când apare tu să fii prea departe de poartă, dar...riscul meseriei. Tot legat de acest aspect este de menționat că nici una dintre camerele jocului nu îți permite să vezi acea bilă decît mult prea tîrziu, ceea ce face evident că suturile tale să se ducă de multe ori aiurea.

## Cum se joacă

- Mai bine realizat ca la WLS, modul de desfășurare al partidei are un mare atu, inovația de a înlocui comentariul cu indicațiile și replicile jucătorilor fiind fără doar și poate un element de mare succes în viitor. Deși nu foarte utilă, viteza meciului nepermițîndu-ți să folosești cu adevărat această facilitate ea adaugă foarte mult atmosferei de ansamblu a jocului. În plus, combinațiile care se pot realiza, atît de tîne cît și de calculator aduc mult mai mult cu un meci real, ritmul de joc, deși exagerat de rapid și susținut fiind mult mai aproape de unele momente reale decît alte jocuri pe care pînă acum le-am văzut. Pe ansamblu însă, Golden Goal nu merită, fiind cel mai slab dintre jocurile apărute în perioada fotbalistică recent încheiată.

Scor/cerințe minime 51

Procesor: Pentium 90  
Memorie: 16 Mb  
Hard disk: 66 Mb  
Placă video: Direct X compatibilă  
CD-Rom: 4X

Urită, slută și fără nume



Uau 256 de culori... toate simultan



O cameră bestială... ca la hotel

## Laudă în zadar

Unul dintre elementele cu care Golden Goal se laudă este recrearea cu acuratețe a numelor jucătorilor prezenți în echipele sale. Așa deci ne-am bucurat și noi să regăsim printre participante echipa României în care am văzut toți jucătorii care au jucat la Cupa Mondială din Franța. Vedetele

noastre au fost din nou la apogeu... cu numele:

1. Stelescu	11 Muntenadu
2. Petrescu	3. Iliescu
3. Filipescu	9. Molden
4. Prodanu	Retea
5. Doban	Prunescu
7. Sylmos	Himali
10. Hageanu	Grila
5. Gh. Presu	Gratovescu



Este cea de a cincea a intruchipare a cunoscutei serii LIVE, vîndută în peste 6 milioane de exemplare pe glob. Ce ar putea să aducă, și aduce, această producție nu ne surprinde de loc, totul reprezentînd practic îmbunătățiri ale versiunilor anterioare gen: un AI mult mai puternic, alte animații alături de cele vechi, pentru dunk-uri, pase și recuperări și nu în ultimul rînd implementarea fețelor noilor jucători

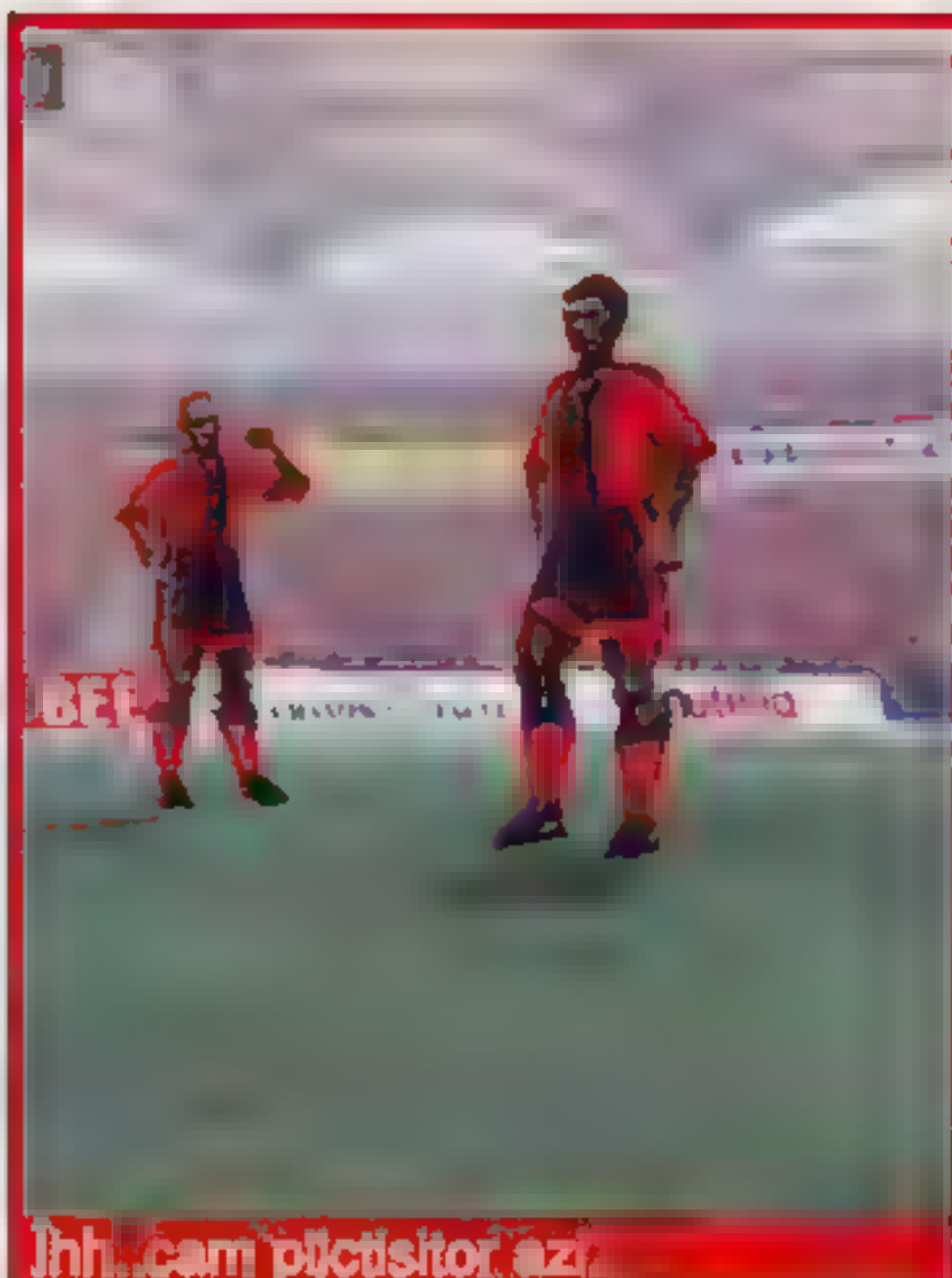


ajunși în ligă. Ceea ce este nou, fiind obligatoriu să fie așa sunt statisticile sezonului care s-a încheiat și perspectivele de viitor ale jucătorilor. Un lucru foarte atractiv este și editorul care îți va permite să crezi omulați noi cu caracteristici individuale ca înălțime, culoare, nuanță a pielii și chiar desimea părului de pe față! Ultima "achiziție" a jocului o reprezintă Antoine Walker, starul lui Boston Celtics. În sezonul 1996-1997 Antoine a fost numit în echipa debutanților NBA fiind în același an singurul Celtic care a evoluat în toate meciurile echipei sale.





Ultima realizare în materie de golf a EA Sports aduce din nou în evidență, în buna tradiție a acestei firme un mare actor de pe scena sportului. Este vorba despre arhicunoscutul Tiger Woods, sau în limba noastră marele Tigru Paduri. Intrat de curând în lumea bună a sportului, ajungând spontan în 97 jucătorul anului, TW și-a pus la dispoziția EA magnificele lovituri care capturează formează scheletul acestui joc. Alături de ele, multe dintre inovațiile acestei producții au la bază jocul său și modul în care el vede desfășurarea unei partide bune de golf. Un engine 3D performant va permite urmărirea mingii în aer în timp real în timp ce variația ei pe traiectorie va fi asigurată de un vînt cum nu se poate mai real care apare aleator și în principal depinde de zona de joc. Cu peste 200 de jucători on-line simultan Tiger Woods se anunță a fi un succes



Un jucător de fotbal în FIFA 98

Cea mai puternică și dezvoltată "comunitate" de World Cup 98 de pe Internet, pe care o puteți găsi la adresa [www.fifagaming.com](http://www.fifagaming.com) a anunțat de curând apariția unui spectaculos add-on pentru jocul oficial al Cupei Mondiale din Franța. Dezvoltat chiar de realizatorii acestui site, add-on îți va oferi posibilitatea de a juca, în sfîrșit în WC 98 cu echipe de club și mai ales de a aborda Liga Campionilor.

Pastrînd structura jocului original ale cărui părți majore referi-



Real Madrid la maxim



Băleți Premier fac un schimb de roți

## Vine Liga Campionilor

toare la joc în principal sunt complet nemodificate acest pachet aduce savoare unei competiții extraordinare cum este Champions League. Deși foarte atractiv el nu reprezintă practic mai mult decît o modificare de fatadă, componentele sale fiind noile tricouri, ghete, terenuri, stadioane, fete ale jucătorilor și nu în ultimul rînd un nou layout al meniurilor și interfeței din cadrul jocului. Nefiind practic un add-on oficial modificările vor începe și se vor termina cu modificările pe care le-ai putea realiza chiar și voi cu editorul care poate fi luat de pe CD-ul lunii acestuia sau de la site-ul mai sus menționat. Ce este surprinzător este că realizatorii nu au lasat chiar nimic

din ce se putea modifica, pînă și mingea căpătînd un design nou (este însă tot rotundă) alături de ea fiind alterate și panourile publicitare. Cum partea majoră a atmosferei unui joc este dată de sunete sunt aici noi urlate ale tribunei și ce este mai important un nou comentariu care va avea implementată folosirea tuturor numelor noi ale jucătorilor care nu faceau parte din prima versiune. Și în plus, ghiciți ce? Alături de echipele care vor participa în Liga Campionilor veți întîlni alte 8 mega echipe care deși nu sunt ar merita să se afle cu siguranță aici. Acum tot ce trebuie să faceți este să vă conectați la [www.fifagaming.com](http://www.fifagaming.com) și să copiați acest magnific add-on.

# Sensible Soccer 98

**A**lături de muzica clasică și marii scriitori un element de referință în cadrul istoriei, de această dată însă pentru orice pasionat de jocuri, evident, îl reprezintă Sensible Soccer. Rezistînd cu brio de-a lungul anilor acest superb joc este una dintre puținele producții care a suportat evoluția tehnologiei fără a primi mari modificări, și a reușit să ajungă de pe bătrînele 386-uri pe performantele Pentium-uri pastrîndu-și aceași savoare care la consacrat.

### Totul este încă aici

Un singur lucru a făcut faimos Sensi-ul de-a lungul timpului și l-a pastrat pe calculatoarele noastre. Nu ultra grafica, nici diversitatea opțiunilor ci acel component care ar trebui să ne surprindă peste tot: gameplay-ul. Joc rapid, pase scurte, nimic mai mult, nimic mai puțin decît atît. Sensi-ul este MUD-ul jocurilor de fotbal, avînd încorporată numai esența de bază a jocului lucru ce i-a și determinat pe producători să aibă ca punct cen-

tral al redamelor jocului "acțiunea Sensi de nebatut". Sensible Soccer nu a vrut niciodată să fie o simulare de fotbal ci doar un joc arcade, însă modul în care este realizat este cu adevărat excelent. Rețeta secretă este un succes teribil, chiar dacă nu există driblinguri spectaculoase sau grafică extremă. Totul se situează pe schema cîtorva pase și suturi imediat la poartă, acțiune non-stop care nu-ți permite să ai nici un moment de respiro. Mică facilități există în cadrul partidei cum ar fi schimbarea tacticii de pe banca de rezerve dar ceea ce face acest joc este numai și numai gameplay-ul.

### ...dar nu multe noi sunt lingă el...

Accentuarea pe elementul care a individualizat atît de mult versiunile anterioare ale acestui joc a făcut practic ca orice fel de dezvoltare a altor capitole să stagneze. Astfel după ani de zile de la prima versiune singurele lucruri cu care Sensi se poate lauda sunt îmbunătățiri de genul teren alb



O minge aruncată peste zid, dar și peste poartă

cînd este iarnă și mingea portocalie în aceeași perioadă evident, încă alte șase tipuri de terenuri, uscat, ud, etc, 160 de echipe naționale și 64 de team-uri complet customizabile. Atmosfera din timpul jocului este dublată de peste 50 de sunete pe care micii spectatori le pot scoate, dar parcă pe undeva nu este suficient.

Este drept că acest joc a fost, este și va fi o atracție permanentă dar, cum văd eu problema este ceva destul de speculativ, producătorii bazîndu-se pe renumele jocului pentru a vinde același vechi joc fără a-l aduce nici o îmbunătățire majoră. Faptul că acum este 3D nu poate fi considerată o performanță pentru că nu această versiune a jocului aduce acest reviriment ci una anterioară și oricum trecerea de la 2D la 3D nu are aproape nici un efect în cadrul acestui joc.

Cel mai slab dezvoltată în versiunea pe care am văzut-o este partea de management, un element care ar fi trebuit să aducă un plus de savoare jocului, fiind astfel complet neglijat, asta alături de tacticile de joc, deși pot fi oarecum setate nu au o varietate prea mare, cel mai important lucru rămînînd în continuare abilitatea cu care tu manevrezi mingea pe teren. Eu personal aștept versiunea finală, sperînd că aceste lipsuri vor fi implementate între timp iar SS 98 nu va fi doar o nouă versiune ci un nou stagiul în evoluția acestei legende.



O lovitură liberă clasică pentru jocurile Sensi



Un corner tocmai a fost executat





APS are o grafică foarte bine realizată, care de multe ori însă îți este "băgată în ochi". La sfârșitul reprizei camera zboară ostentativ spre reflectoare, "orbindu-te" foarte 3DFx.



# Adidas Power Soccer

**D**in păcate jocurile de fotbal nu au o poveste, drept care și acesta va fi privat de o introducere în care Fat Frumos o salvează pe Printesa Marilor. Ceea ce însă nu lipsește acestui joc, și bine face, este o atmosferă excelentă, un ritm infernal, o excelentă îmbinare între un joc arcade și o prezentare realistă și toate echipele de valoare din lume... plus Steaua București, lucru care nu face decât să confirme excepția care întărește regula.

## Este cu adevărat ceea ce pretinde?

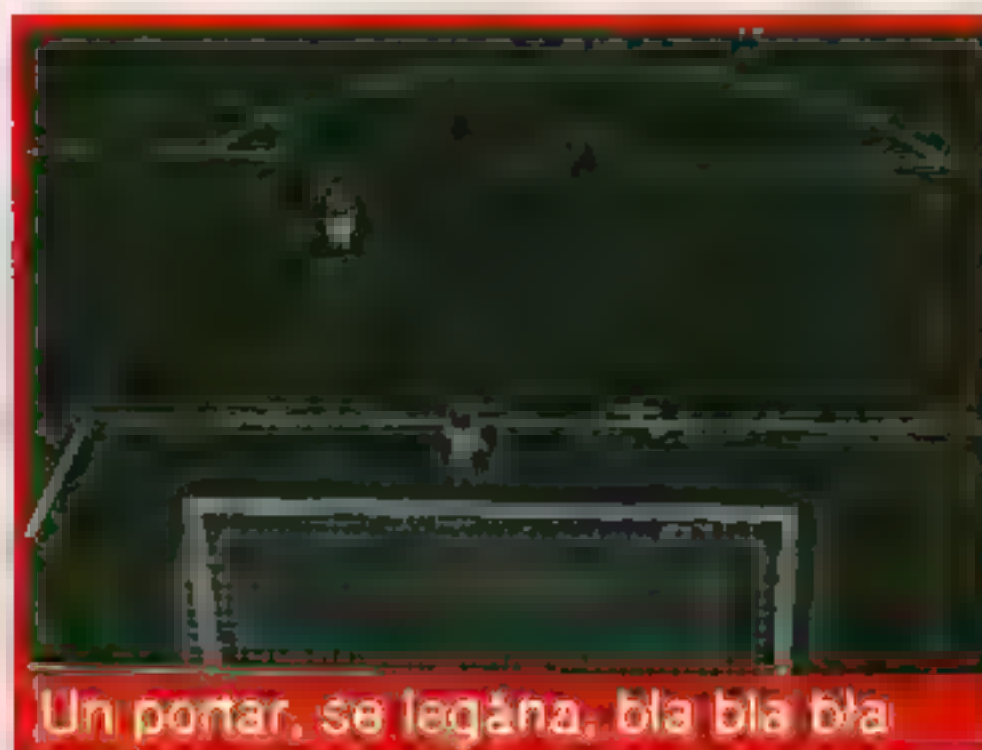
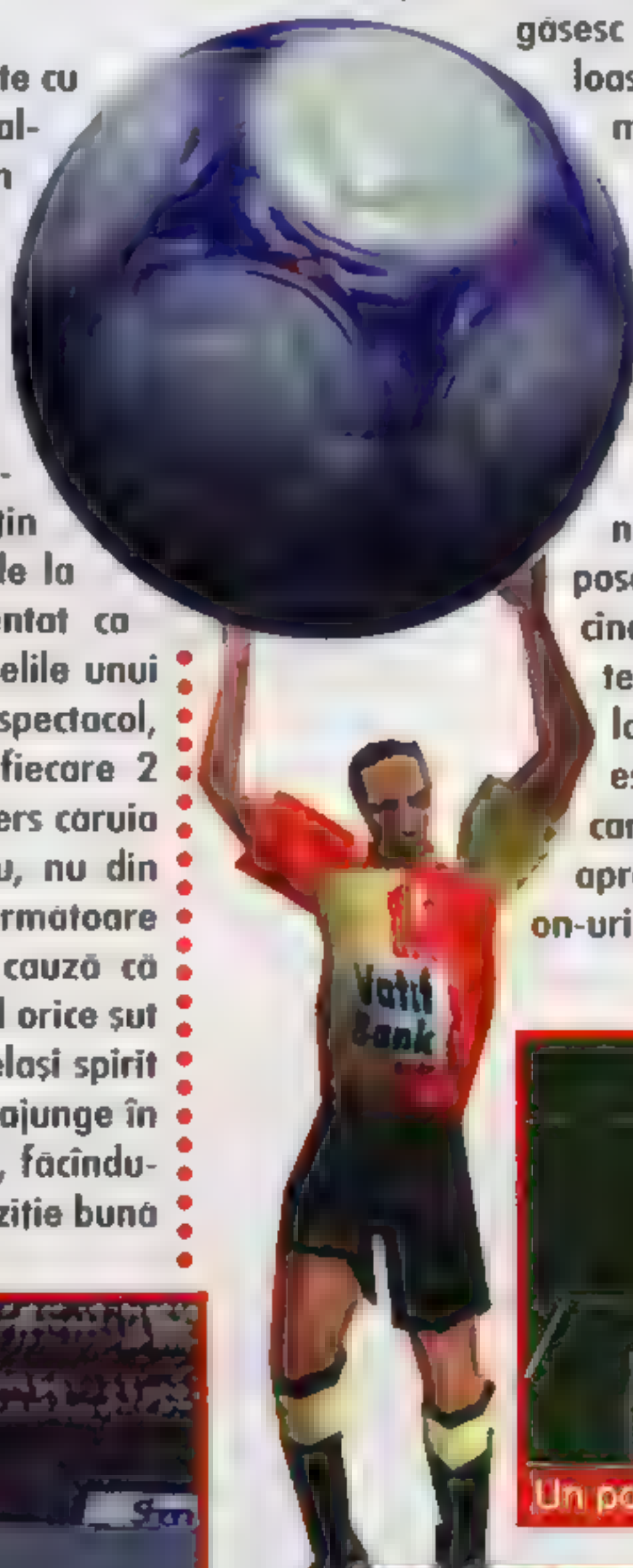
Proaspăt transferat de pe console pe PC, APS este cu siguranță una dintre cele mai bune conversii realizate în materie de sport. Fiind cu adevărat un joc arcade acțiunea sa presupune viteză, faze rapide, plonjonuri spectaculoase și goluri de la centrul terenului. Pornind de la ideea că un joc arcade trebuie să aducă momente spectaculoase, sunt prezente în joc finalizări din vole sau faulturi cu efect neașteptat care au cu siguranță rolul de a concura un Sensible Soccer puțin îmbatrânit, care parcă nu a evoluat suficient de la apariție. Faptul că a fost considerat și orientat ca arcade, nu face decât să transforme toate greșelile unui joc sim în lucruri cu adevărat benefice pentru spectacol, astfel că oricine va "intra în priză" când la fiecare 2 minute te trezești singur în fața portarului advers caruia îi tragi 5 șuturi până reușești să-i dai gol. Nu, nu din cauză că este foarte bun, lucru dovedit la faza următoare când ia un gol de la mare distanță dar din cauză că emoțiile se crează când portarul apară și nu când orice șut pe poartă, fie el și de aproape, este gol. În același spirit arcade sunt suficiente trei-patru pase pentru a ajunge în careul advers, driblingurile fiind absolut inutile, făcându-te mai mult să pierzi timp decât să-ți creezi o poziție bună de care ulterior să profiți.

## Deștept sau prost? Ceva e ciudat...

Chiar dacă acțiunea se desfășoară cu o rapiditate uimitoare, nu îți va fi greu de multe ori să remarci că atacanții sau apărătorii conduși de calculator nu sunt chiar în cea mai bună formă psihică. Astfel, după ce cu un sut puternic ei îți culcă portarul la pământ, poarta rămânând goală, în loc să suteze și să înscrie încep să paseze între ei, sau chiar pînă la propria aparare, permițându-ți nejustificat reorganizarea apărării și revenirea portarului în poartă. În antiteză însă cu aceste greșeli se găsesc faze foarte frumoase, spectaculoase și care cu siguranță te lasă mască, un-doi-uri și combinații foarte rapide între 3 sau chiar 4 jucători în fața careului tău care în primul moment îți înoada degetele pe tastatură.

## Și se și vede bine

Nici aspectul grafic nu a fost neglijat de către producători, posesorii unei plăci Voodoo beneficiind de ploaie, ninsoare, zăpadă pe teren și toate minunile tehnologiei moderne. În conducție, APS este cu siguranță un arcade reușit care nu poate decât să primească aprecieri din partea noastră și add-on-uri de la realizatori.



Un portar, se leagăna, bla bla bla

## Scor/cerinte minime

80

Procesor: Pentium 166 (200)  
Memorie: 16 Mb Ram (32)  
Hard disk: 60 Mb  
Placă video: 1 Mb Video (3DFx)  
CD-Rom: 4X

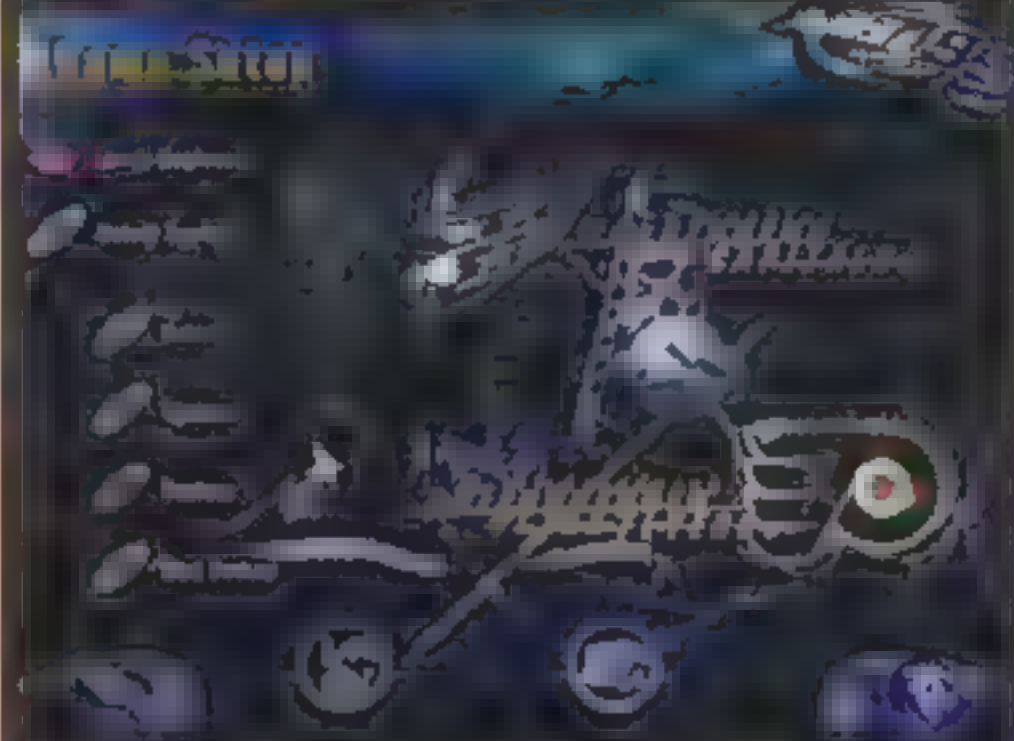
Interesant și foarte... arcade



Viața la munte - tablou de Adidas Power Soccer

## NHL 99

Avînd ca și anii trecuți sigla oficială a NHL pe pachet această parte nouă a jocului nu va mai focaliza pe un singur aspect, avînd două obiective



majore: spectaculozitatea și realismul. În primul rînd s-au folosit alți jucători decît în anul precedent pentru capturarea mișcărilor. Aceștia sunt Mike Sillinger de la Philadelphia Flyers, Markus Naslund, Mattias Ohlund de la Vancouver Canucks și portarul John Vanbiesbrouck de la Florida Panthers. Acțiunea va fi mult mai rapidă, motivația producătorilor fiind de a se înscrie cît mai multe goluri. Vor fi 5 moduri de abordare a jocului exhibition, season, playoffs, tournament și shootout. Pentru a sporta apropierea dintre joc și sportul real s-au introdus două importante îmbunătățiri. Astfel, pucul se va comporta foarte realist în urma unui impact, avînd ca efect modificarea clară a fazelor în care el se lovește de un jucător sau este șutat la poartă în zone aglomerate. Alături de asta se remarcă îmbunătățirea AI-ului portarilor, lucru absolut necesar, observat de cei ce au jucat NHL 98.

Amînat un timp, Game, Net & Match al firmei Blue Byte se anunță ca un real succes. Deși asemănător cu Pete Sampras Tennis el face furor datorită posibilității de a fi jucat pe Internet pe serverele destinate ale firmei producătoare.

Din seria facem totul la puterea 99, EASport pregătește o continuare pe cîste și pentru Nascar Racing. Vor face acum savoare comunicațiile dintre șofer și standuri, un nou model fizic al mașinii și de ce nu, posibili-



tatea de a concura head-to-head pe split-screen împotriva a șase mașini ale calculatorului. Totul este destructibil astfel că în urma coliziunilor vor fi avariate mașini, ziduri, mediu înconjurător. Poza de mai sus este din versiunea de consolă a Nascar 99, încă neapărînd poze din cea PC.



# HARDWARE

## PENTRU GAMING SI NU NUMAI

### VARIANTA VODOO RUSH FUGIM LA EA SAU DE EA?

Cristi Radu, omul cu 2 corpuri, unul 2D și unul 3D este interogat

Aproape toată lumea a auzit pînă acum de plăcile de accelerare 3D bazate pe procesorul Voodoo de la 3dfx. Plăcile bazate pe acest procesor au fost gândite ca o completare a sistemului video 2D deja existent pe calculator. Însă aceasta presupune fie existența prealabilă în calculator a unei plăci video 2D obișnuite fie achiziționarea acesteia odată cu placa 3dfx ceea ce duce la creșterea pretului real plătit pentru a avea un sistem 3D performant. Ceilalți producători de sisteme video au sesizat acest punct sensibil al plăcilor 3dfx și au oferit încă de la început soluții 2D/3D complete. Cipurile Permedia, Rendition, PowerVR au fost de la bun început proiectate să ofere toate facilitățile video pe care le-ar cere un utilizator pretentios. Însă replica firmei 3dfx nu a întârziat să apară astfel încît în 1997 aceasta s-a concretizat prin apariția plăcilor Voodoo Rush. Acestea oferă toată gama de efecte speciale pe care o are un 3dfx normal la o viteză comparabilă. Partea mai puțin reușită o constituie însă reprezentarea imaginilor 2D. Pe lîngă faptul că viteza în mediul Windows nu se ridică la standardul impus de firme cu renume în domeniu ca S3, Diamond sau Matrox, în multe cazuri au apărut probleme cu driverele furnizate în chitul de instalare, acestea concretizîndu-se în lipsa

imaginii, alterarea inadmisibilă a paletelor de culori sau apariția unor linii aleatorii pe ecran. Nici accelerarea 3D nu lucrează însă perfect în 2% din cazuri jocurile compatibile 3dfx nu au vrut să pornească.

Voodoo Rush constituie o soluție ieftină pentru un sistem 2D/3D. Oferindu-ți ambele modele de rulare la un preț cît de cît rezonabil poate fi o alternativă în clipa în care duceți lipsă de bani dar va dorii neapărat efecte 3DFx. Ceea ce însă devine evident este că placa s-ar putea ca în viitor să nu mai suporte nimic din ce apare pe piață, jocuri ca Unreal-ul de exemplu spunînd din start că nu rulează sub această placă. Sfatul meu este ca ar merita mai mult o combinație de 2 plăci, una 2D și un 3DFx care pe lîngă performanțe mai bune și compatibilitate superioară cu aplicațiile oferă și posibilitatea unui upgrade separat pentru 2D sau 3D în viitor. Dacă tot mai dorii să va luați un Voodoo Rush, macar nu va grabiți însă deoarece acum o lună a fost lansată placa grafică Banshee din nou o soluție completă 2D/3D de la 3dfx cu performanțe mult superioare Voodoo Rush: accelerare 2D mult superioară produselor obișnuite din această categorie, și mai important compatibilitate 100% cu Voodoo 2 pentru partea de 3D!

### ALTERNATIVE: AMD K6-2 3D

Reușește în sfîrșit AMD-ul să fie cu un pas înaintea Intel-ului? Răspunde Cristi Radu

AMD a încercat încă de la începutul carierei sale în domeniul procesoarelor compatibile Intel să ofere aceleași performanțe sau chiar mai bune decît acesta, la un preț mai mic. Prima generație nu a fost prea reușită însă ea a marcat intrarea pe piață a unui nou concurent. AMD K6 a fost primul procesor care a reprezentat și mai reprezintă încă o concurență serioasă pentru Intel Pentium. Acesta are cam aceleași performanțe ca un procesor Pentium în aplicațiile zilnice ale unui utilizator. Toate acestea bineînțeles la un preț mai mic. Totuși unitatea de calcul în virgula mobilă, ceea ce ar reprezenta vechile coprocesoare, nu are aceeași calitate cu cea din procesorul Pentium. O mai slabă calitate a unității de calcul în virgula mobilă înseamnă performanțe scăzute la aplicațiile care se folosesc mult de calcule matematice, în principal aplicațiile grafice: jocuri, multimedia, CAD/CAM.

Noul procesor AMD K6-2 nu numai că elimină aceste neajunsuri dar adaugă noi facilități pe care procesoarele din clasa Pentium de la Intel nu le au încă. De fapt K6-2 este primul procesor prin care AMD o ia înaintea lui Intel din punct de vedere al tehnologiei înglobate.

Să vedem ce aduce nou K6-2 atît din prisma comparației cu vechea generație K6 cît și prin comparației cu Pentium. K6-2 este construit în tehnologia de 0,25 microni ca și Pentium 2 ceea ce înseamnă frecvențe de ceas ridicate. În momentul de față există 3 versiuni, 266, 300 și 333 Mhz cu posibilitate de creștere a vitezei.

Cache-ul de nivel 1 este dublu ca mărime față de cel de la Pentium 2. În timp ce la K6 această urmărea să compenseze lipsa performanței unității în virgula mobilă, la K6-2 care are facute unele modificări la această unitate, capacitatea mai mare a cache-ului de nivel 1 s-ar putea să crească efectiv viteza procesorului peste cea a Pentiumului 2. Nu mai intru în detaliu cu cache-ul de nivel

2 care oricum este prezent la toate procesoarele și trec la noutăți. Prima ar fi legată de viteza busului procesorului care este acum de 100 Mhz ca la Pentium 2. Pentru cei care vor să facă doar un upgrade simplu de procesor de la K6 la K6-2 asta nu înseamnă mare lucru deoarece noul K6-2 va lucra foarte bine într-un motherboard cu socket 7. Adevarata viteză a procesorului este descoperită în noile motherboard-uri cu socket super7 care sunt de fapt noi chipset-uri lucrînd la viteza de 100Mhz. Nu uitați însă să folosiți memorie care lucrează la 100Mhz și nu 66Mhz ca pînă acum!

Însă poate cea mai importantă noutate este introducerea noului set de 21 de instrucțiuni 3D Now! Acestea sunt destinate după cum spune și numele accelerării operațiilor matematice care au legătură cu lumea 3D. Poate va întrebați dacă aveam nevoie de așa ceva din moment ce avem deja MMX. Dacă nu știți încă MMX se ocupa numai cu accelerarea operațiilor 2D, astfel încît K6-2 este primul procesor care oferă o soluție completă de accelerare 2D/3D. Introducerea 3D Now! are o mare importanță din mai multe puncte de vedere. Acesta va fi suportat în primul rînd de API-urile DirectX 6 și OpenGL 1.2, ceea ce va duce la creșterea vitezei de lucru cu 50-80% la toate aplicațiile ce se bazează pe aceste API-uri de la jocuri pînă la programe de proiectare. Iată cum un sistem dotat cu un procesor AMD K6-2 și o placă 3dfx devine complet accelerat pentru aplicații 3D, atît pentru calcule precum și pentru reprezentarea propriu-zisă.

Totuși înainte să comparați gîndiți-vă că pînă la sfîrșitul anului va apare și K6-3 care va permite viteze mult mai mari dar și plăci de accelerare grafică 3D care vor avea incluse procesoare specializate pentru calculele matematice necesare reprezentării lumilor 3D. Acestea vor face ceea ce face și setul de instrucțiuni 3D Now!, însă de 10 ori mai repede!

### GHIDUL CUMPĂRĂTORULUI

Produse	Firme	Gateway 2000	BEST Computers	GREEN Computers	AGER
➤ Voodoo 4 Mb		11	107	80	-
➤ DIMM 32		40	33.8	31	51.5
➤ Procesor Pentium 233		-	142	66(6x86)	-
➤ Procesor K6-266		147	125	101	-
➤ Procesor Pentium II 300		444	378	287	-
➤ HDD 3.2 GB (Western Digital)		195	158	135	168.6
➤ Modem 33.600 (Rockwell)		47	37.1	35	46.8
➤ CD-ROM 24X (LG/Sonny)		65	66	60	-

### Contact

Gateway 2000	230.53.10
Green Computers	310.20.93
Best Computers	092.566.510
AGER	335.73.96

### Informații

Preturile sunt în dolari, nu includ TVA și sunt corecte la 15 August 1998  
Firmele ce doresc să ia în parte la acest top sunt rugate să sune la serviciul marketing



# AI ȚINUT ÎN MÎNĂ UN JOY STICK?

De pe planeta pe care fiecare stick produce joy, transmite corespondentul nostru special, Mr The Joy of Sticks George Vlăntoiu



**S**tau și mă întreb ce s-ar întâmpla dacă v-ar pune cineva să conduceți o mașină reală sau să pilotați un avion din patru taste amărâte!? Oare cum se poate ca toată lumea să vrea să realizeze (unii) și să joace (ceilalți) jocuri cât mai reale și totuși să fie atât de mulți gameri care dau bani pe un cd-rom mai rapid, chiar dacă nu e absolut necesar, în loc să caute un joystick adevărat, macar pentru controlul analogic pe care-l ofera, net superior celui oferit de taste?

Cel mai important lucru la ora actuală în atractivitatea unui joc este "suspension of disbelief", capacitatea acestuia de a te lua din lumea asta, reală, și a te transporta în cea virtuală, reducând cât mai mult conștientizarea artificialității lumii în care intrăm. De aceea zic eu că majoritatea jocurilor sunt simulatoare, simulatoare ale unor lumi imaginate de autori sau reale. Jocul trebuie să fie ca o carte care "te prinde", te face să uiți de masă și alte nevoi.

De aceea este foarte important ca

realismul să fie maxim, în sensul manipulării creierului să creadă reală o lume virtuală. Prin folosirea unui joystick pentru control la simulatoarele de avion sau elicopter se copiaza realitatea, aceasta fiind modalitatea de control a vehiculelor respective.

## FORCE=FEEDBACK?

Dar, ca să ne ametească mai tare simțurile, a apărut ceea ce se cheama force-feedback, tehnologie dezvoltată de Immersion Corporation. Ideea centrală este că, prin intermediul joystick-ului, să simțim reacțiile aparatului comandat (sau personajului) la contactul cu mediul înconjurător. Aceste reacții sunt generate prin intermediul unor motoare ce mișcă maneta în conformitate cu ceea ce se întâmplă în lumea jocului.

Pe mine personal nu m-a prins prea tare folosirea acestei tehnologii în MDK, de exemplu, mai ales pentru că mi se pare ireal să controlezi un om, creatura... prin intermediul joystick-ului, nu c-ar fi mai real din taste dar e mai ușor

macar. Însă pentru lumea simulatoarelor asta e mană cerească. Capacitatea de a simți vehiculul pe care-l comanzi este vitală în majoritatea cazurilor, ajungându-se ca acesta să fie o prelungire a corpului pilotului. Poți simți orice tendință de deviere de la traiectoria dorită și să corectezi din timp, forța ca o mișcare bruscă să ducă la pierderea controlului. Îți permite într-adevăr să simți loviturile de gloanțe, lasere, etc. pe care le încasezi, dar nu asta este cel mai important lucru pe care-l face force-feedback-ul. Să zicem că tocmai survolezi linia frontului deasupra Franței în primul război mondial. Joystick-ul îți oferă posibilitatea să zbori cu adevărat, să simți curenții de aer sub aripi, să te lupți cu manșa încercând să redresezi în ultima clipă din picaj însă viteza aerului îți blochează suprafețele de control. Toate acestea se simt fizic prin intermediul unui joystick cu force-feedback. La decolare joystick-ul opune din ce în ce mai multă rezistență pe măsura ce viteza de rulare crește, simți aerul "tare" sub aripi odată cu creșterea forței portante. Ajungi să simți toată mecanica fluidelor doar zburind câteva ore. Concluzia este că, într-adevăr, zbori!

## HOTAS

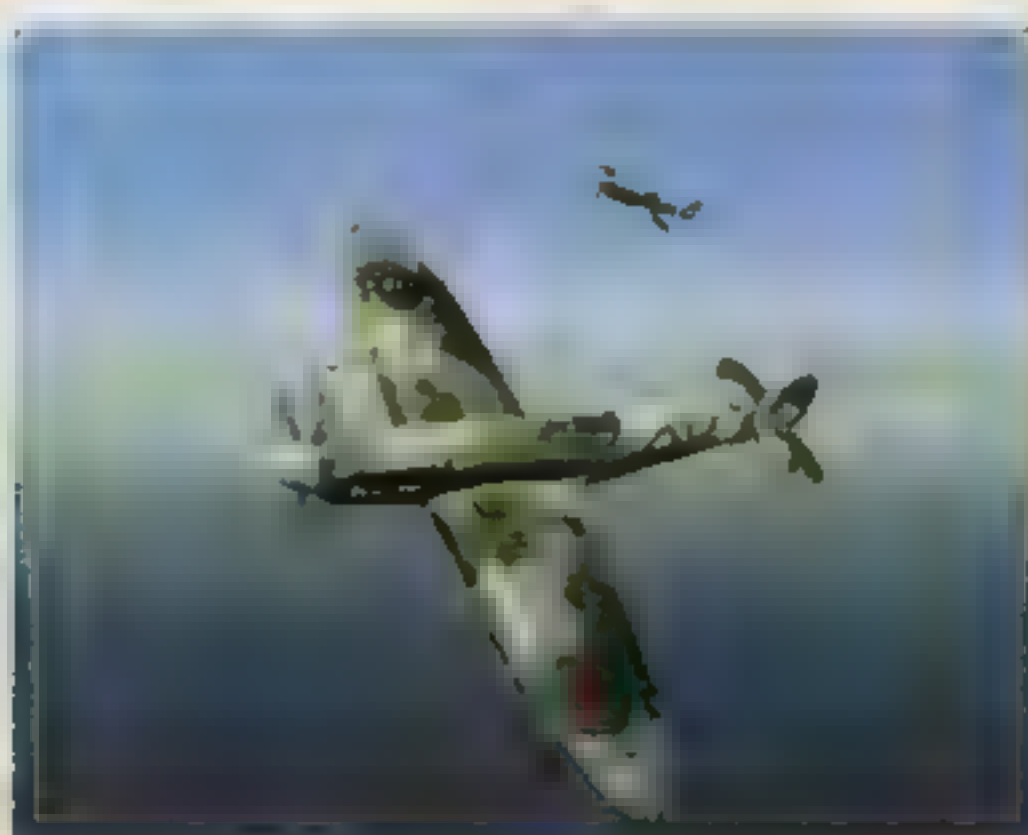
HOTAS (hands-on-throttle-and-stick) reprezintă denumirea modului de a pilota fără a lua mâinile de pe joystick și throttle, absolut necesar pentru viteza la care se petrec lucrurile într-un avion, la care majoritatea comenzilor sunt plasate pe manșa și throttle, angajat într-o luptă aeriană (dogfight). Throttle-ul este maneta de gaze, plasată de regulă în dreptul mâinii stângi, prin intermediul careia se controlează turația motorului - în concluzie un fel de accelerație a avionului. Pilotul trebuie să poată controla în permanență avionul, fiecare secundă putând fi ultima, așa că va imaginați ce ar însemna să trebuiască să întindă mîna după un buton pentru a

3Dfx Interactive anunță cu mîndrie că se planuiește ca sistemele Gateway 2000 să apară cu plăci Voodoo 2. Gateway va anunța decizia exactă la o dată ulterioară, dar probabil va fi vorba de plăci BlackMagic Voodoo 2 instalate și configurate deja la cumpărare. "A pune puterea platformelor 3Dfx Interactive în cele mai bune PC-uri de la Gateway este un câștig enorm pentru consumatori" a afirmat Greg Ballard, președinte la 3Dfx Interactive.

Creative Technology oferă primul sistem audio complet pentru DirectSound 3D. Sunt combinate placa SoundBlaster PCI128 și sistemul de multi-speakers Cambridge Sound Works PCWorks Four Point Surround și va atinge un preț de piață de aproximativ 149\$. Sistemul oferă output audio pe patru canale folosind tehnologia Sound Blaster PCI și boxe formate din 5 piese fiecare bazate pe sistemul de speakers de la Cambridge SoundWorks.

Diamond și Nortel planuiesc să co-producă un modem PCI folosind tehnologia 1-Meg de la Nortel (one megabit per second). Produsul va fi însă dependent de DSL (digital subscriber line), modem ce va fi în fapt combinație de modem și placă ethernet pentru un acces Internet extrem de rapid. Conexiunea va fi disponibilă non-stop și va fi de pînă la 17 ori mai rapidă decît un modem de 56Kbps, nu vor exista linii ocupate, download-uri rapide și posibilitatea de a folosi voce și fax în timpul conectării la Internet.

Mai multe firme producătoare de hardware au emis atenționări clienților lor cu privire la instalarea Windows 98 pe sistemele lor. Enumerăm doar Dell, Toshiba și nu în ultimul rînd IBM. Așa că dragi gameri, mai ales cei cu calculatoare mai vechi, răbdare macar pînă apar ceva fixuri, deoarece Windows 98 este sistemul cel mai plin de bug-uri care a existat și probabil va exista vreodată. Pe lîngă o mulțime de incompatibilități hardware pe care aceste firme le redamă Windows 98 prezintă chiar incompatibilități cu propriul DirectX materializate în special în probleme legate de DirectSound.





## OCHII MARI

Una dintre marile probleme la noi, ținând cont de domeniul hardware evident, este greutatea cu care intră la noi pe piața informații și produse noi, ultima tehnologie cum s-ar spune. Acest fapt nu este nici pe departe generat de prețul acestei tehnologii ci de multe ori de stocuri care trebuie epuizate înainte de aducerea unor produse noi spre vânzare.

Cel mai bun exemplu este 3DFx-ul, o placă ce a pătruns la noi târziu, la prețuri mari, și care la ora actuală începe să devină una dintre cele mai proaste alternative disponibile publicului străin dar o afacere înfloritoare în România. Alături de ea, ceva ce trebuie cu adevărat ocolit acum este Voodoo Rush-ul, o placă ce are ca singură calitate numele de Voodoo. De altfel, acest nume, Voodoo, probabil că este și problema pentru care ele sunt așa căutate.

Prima alternativă la un 3DFx simplu, dacă va doriți cu adevărat numele Voodoo în calculator este, desigur, placa Voodoo 2, momentan însă prea scumpă la noi, dar și cu performanțe foarte ridicate. Personal o consider o variantă bună pentru cei cu bani buni care doresc o performanță aproape imbatabilă la orice preț.

Ceea ce însă voi nu cunoașteți, sau le cunoașteți dar nu aveți cum să ajungeți la ele, sunt ultimele două plăci produse de firma Matrox: Mistique G200 și Millenium G200. Deși nu cu nume foarte impresionantă aceste două producții reprezintă cea mai echilibrată ofertă de pe piață în materie de plăci accelerate. Cum bine se știe, Matrox este cel mai bun producător mondial de plăci 2D, deci faptul că aceasta ofertă cuprinde ambele soluții, și 2D și 3D nu poate decât să ne bucure. Ceea ce însă nu se știe, este că acum, prin aceste plăci, Matrox a devenit unul dintre cei mai buni furnizori mondiali de accelerare 3D! Astfel placa Matrox Mistique G200, cea dedicată gamer-ilor atinge aproape performanțele unui Voodoo 2 și, atenție, la un preț în jur de 140\$-160\$. Voodoo Rush-ul în acest moment nu a mai putut concura și prin intermediul meu declară că se înclină în fața unei astfel de minuni. Ce înseamnă asta pe scurt? Înseamnă că la aproape jumătate din prețul unui Voodoo 2 puteți lua un accelerator cu performanțe aproape similare lui, cu suport 2D și 3D, ambele excelente. Atenție la ce cumpărați!



lansa o rachetă sau a modifica parametrii radarului: BOOM și gata, s-au dus o viață și câteva zeci bune de milioane de verzișori spațiali.

Un control perfect al unei aeronave pe calculator ar însemna manșa, throttle și rudder pedals. Manșa controlează eleroanele și profundorul, throttle-ul puterea motorului, iar pedalele deriva (coada) sau roata din față a avionului, permițând manevrarea la sol precum și corecții (fine) ale traiectoriei în plan orizontal.

Gameport-ul standard, aflat pe majoritatea plăcilor de sunet, permite 4 axe (cele enumerate mai sus, de exemplu) și 4 butoane. Prin folosirea unor algoritmi s-a reușit introducerea și a unui "point-of-view hat", un buton ce poate fi asemuit cu un joystick în miniatură, puțin fi manevrat în 4 direcții, de regulă prin intermediul sau fiind mutat câmpul vizual al pilotului în direcția dorită. Atenție ca există pe piața românească joystick-uri ce nu permit folosirea simultană a hat-ului și a throttle-ului!

#### JOYSTICK-URI DE CALITATE • MOTIVAȚIE

Firmele serioase producătoare de joystick-uri (CH, Thrust Master, Suncom, Saitek, Quick Shot, etc.) au dus mai departe apropierea de sistemul de control al aeronavelor, prin diverse tehnologii.

În prezenta expunere ne vom ocupa de 3 produse CH, respectiv 2 joystick-uri, F-16 Fighterstick (cel mai complex din cele oferite de CH) și ForceFx (un Combatstick cu

force-feedback, în esență).

Produsele CH se remarcă prin fiabilitate, aceasta fiind părerea tuturor celor cu care am discutat. Garanția oferită este mai redusă pentru ForceFx deoarece unele componente nu sunt produse de CH direct, aceștia negaranțând la fel ca pentru celelalte produse (își produc singuri pînă și șuruburile). În orice caz nu s-a pus problema unui arc rupt la nici unul din posesorii cu care am dialogat și nici alte probleme legate de durabilitate, spre deosebire de joystick-urile ieftine, la care eu personal am rupt câteva resorturi.

Butoanele sunt garantate la 10 milioane de apăsări iar hat-urile la 2 milioane de acționări în fiecare direcție. Tactil se simt foarte bine, senzația fiind constantă și fermă. Ca să vă faceți o idee, CH a furnizat sistemele de comandă pentru nave spațiale și pentru dinozaurii-roboti folosiți în filmul Jurassic Park.

#### CH PRO THROTTLE

Cel mai complex throttle de la CH este foarte robust și fiabil, dar cel mai important este că prin intermediul lui orice joystick devine programabil. Dacă joystick-ul are un potențiometrul pentru throttle acesta poate fi programat să facă altceva. Despre partea cu programabilitatea o să discutăm mai jos întrucât este un aspect ce privește și Fighter stick-ul. ProThrottle are 4 butoane și 4 hat-switch, deci un total de 20 de butoane programabile. Singurele minusuri



împreună ProThrottle-ul și Fighterstick-ul oferă 40 de butoane programabile.

#### PROGRAMABILITATE

CH a realizat aceasta prin intermediul conectării joystick-ului și la mufa de tastatură, printr-un conector pass-through, astfel încât să permită în continuare folosirea tastaturii. Există atât conector standard DIN, cât și PS/2. Cele două joystick-uri conțin un chip de memorie non-volatilă, astfel încât odată încărcată o configurație aceasta rămâne pînă la memorarea alteia sau pînă la golirea deliberată a memoriei. Prin intermediul unor programe de Dos sau, mai ușor de folosit, de Windows '95 (Speedkeys este oferit în stadiul de beta odată cu joystick-ul) se poate atribui fiecărui buton un caracter, astfel încât joystick-ul se comportă ca o tastatură programabilă. În plus se poate lega de apăsarea unui buton sau de eliberarea acestuia fie un caracter, fie un macro, adică o succesiune de caractere, ceea ce permite, de exemplu, transmiterea unui mesaj prin apăsarea unui singur buton (tasta deschis mesaj, mesaj, tasta transmis-încheiat mesaj) sau realizarea unei succesiuni standard de comenzi (selectat rachetă și lansarea a 2 rachete). De asemenea ProThrottle-ul permite programarea oricărui joystick conectat la el, inclusiv a potențiometrului de throttle de pe acesta (extern față de Pro Throttle). Merita menționată și posibilitatea ca la o apăsare să se genereze repetitiv același caracter, puțin fi selectat și numărul de caractere pe secundă. ProThrottle poate programa slider-ul propriu sau potențiometrul de pe joystick-ul atașat să genereze caractere diferite în funcție de zona în care se află (de exemplu la

#### F-16 FIGHTERSTICK

Dupa cum am spus este cel mai complex joystick de la CH Products. Are de asemenea 4 butoane și 4 hat-uri (deci 20 în total), permițând însă și folosirea ca hat cu 8 direcții a unuia dintre acestea (stînga, dreapta, sus, jos+stînga sus, stînga jos, dreapta sus, dreapta jos) fără ca aceasta să însemne 8 butoane programabile. Există și un throttle, astfel încât să poată fi folosit independent de ProThrottle sau de fratele mai mic al acestuia CH Throttle (doar 12 butoane programabile). Resorturile sunt destul de lejere, unii preferînd fermitatea joystick-urilor Thrust Master, însă pentru fanii simulatoarelor WWI, WWII, un joystick cu resorturi mai puțin dure permite o mai precisă manevrare. În definitiv este și o chestie de gust. Folosiți





10% generează "1", la 20% "2", etc. - maxim 20 de zone) sau în funcție de direcția în care este mișcat (mod digital, adică +și-), astfel permițând folosirea sa chiar și în jocurile ce nu recunosc un throttle analog, de exemplu Archimedean Dynasty.

### FORCEFX

Forma joystick-ului este cea a manșei avionului F-16 Falcon, identică la întreaga serie F-16 de la CH. Baza este mult mai mare decât la celelalte modele, deoarece ascunde 2 motoare extrem de puternice, la nivelul celor din salile de jocuri, spre diferență de concurența actuală, Microsoft Sidewinder Force-Feedback Pro, la care motoarele sunt mult mai slabe (am încercat și pe acesta dar mi se pare destinat amatorilor de arcade sau first person shoot-ere mai degrabă, în foarte mică măsură mulțumindu-mă ca simulatorist. În timp se cam încălzesc motoarele, dar eu nu am avut probleme nici după o noapte întreagă cu el în priză. El trebuie alimentat la 110V, alimentatorul cu care vine fiind pentru piața americană, deci este necesar un adaptor 220-110V. Celelalte conexiuni se fac la gameport, joystick-ul nefiind programabil decât prin intermediul ProThrottle-ului, fără acesta fiind un clasic 4 butoane+hat (cu force-feedback, într-adevăr). Ce mai trebuie reținut este că toate comenzile legate de force-feedback sunt transmise procesorului aflat în joystick prin intermediul portului serial al calculatorului (COM1 sau COM2), așa că aveți grijă să aveți unul liber, preferabil cu 9 pini, altfel fiind necesar un adaptor. Ochii în patru că la unul din calculatoarele pe care am testat minunațiile astea COM2 nu prea funcționa, adică de loc. C-așa-s firmele românești. Verificați când le luați murend mouse-ul și pe COM2, că trebuie să aiba și ei măcar un adaptor.

Cum despre force-feedback v-am mai vorbit ramâne să vă mai explic doar transformările survenite actualmente. La origine jocurile transmiteau comen-

zile force-feedback prin intermediul protocolului I-Force, așa numita generația 1, ce permitea orice platformă (Dos, Win). De când cu extinderea Win'95 ca platformă de jocuri, DirectX a devenit principalul API pentru toate domeniile, inclusiv pe partea aceasta (DirectInput). Astfel că Immersion și CH au lucrat la un driver care să permită ForceFx-ului să lucreze prin intermediul DirectX5.0. Nu sunt permise decât efectele de bază, dar, on the other hand, Ms Sidewinder FF Pro nu poate rula jocurile cu force-feedback de prima generație. Driver-ul cu pricina se poate download-a de la [www.chproducts.com](http://www.chproducts.com). În funcție de protocolul folosit se va selecta în ControlPanel, Game Controllers driverul adecvat. ForceFx poate genera 6 tipuri de efecte: jolt (coliziunea cu un zid), vector force (forța direcționată- forța pe care o simți când ieși un viraj la 8-9 G într-un jet), X&Y vibrations (conducerea pe un drum denivelat), spring (senzația de resort), button reflex (recl de armă), buffeting (explozii sau turbulente ale aerului). Evident acestea pot fi combinate. În principiu efectele depind de alegerea făcută de programatorul jocului, cel mai bun suport din cele testate de mine, pentru mine, avându-l Red Baron II. Diferența este extraordinară față de utilizarea unui joystick obișnuit, chiar și a Fighterstick-ului. Cu ajutorul unui program se poate însă programa un anumit efect la apăsarea unui anumit buton, chiar dacă jocul nu permite, și chiar în afara jocului. Un plus față de Combatstick, cu care se aseamănă ca număr de butoane (funcții) 6 butoane și 2 hat-uri simple (4 direcții) deci 14 funcții independente, este că, prin intermediul unui comutator aflat pe spatele bazei se poate selecta modul chorded (ca la Combatstick) sau discrete (Fighterstick), primul nepermițând apăsarea simultană a două butoane. Prețurile sunt în scădere la toate produsele prezentate așa că "go and get some", că merită. Și dacă nu, măcar un joystick cu 3 axe, 4 butoane și hat, cât de cât mai fiabil și, cel mai important, care să vi se potrivească. Out!

## PARTENERIAT AMD = MOTOROLA

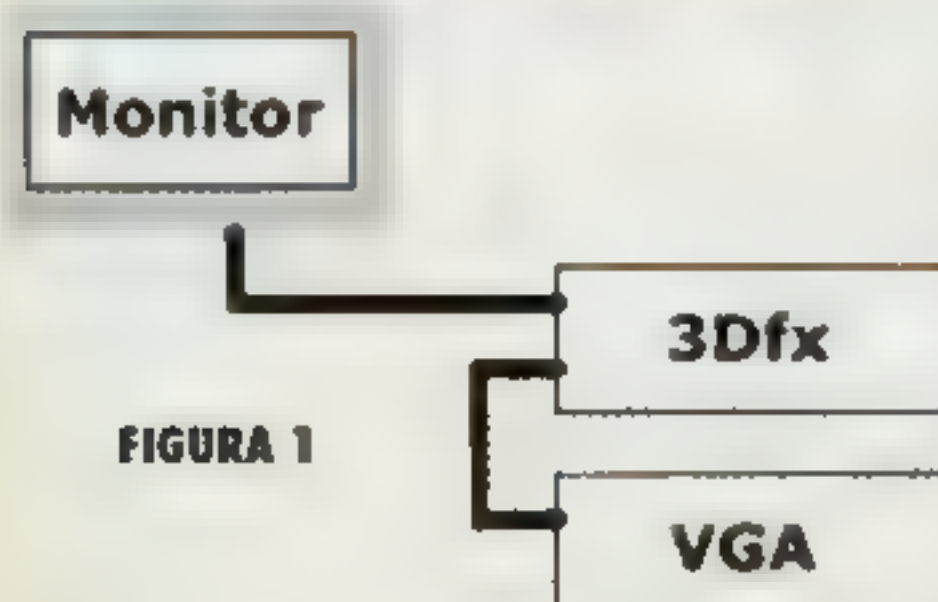
O știre trăznit în domeniul producătorilor de microchipuri: AMD (Advanced Micro Devices) și Motorola au decis să formeze o "alianță" strategică prin schimbul de tehnologie în scopul producerii de chipuri mai bune, mai rapide. În urma unui contract încheiat pe 7 ani, Motorola va acorda AMD licența pentru tehnologia ce folosește cupru în loc de aluminiu la fabricarea chipurilor. Cele două companii vor mai colabora și la dezvoltarea unor tehnologii noi pentru familiile de microprocesoare ale companiilor: procesoarele PowerPC de la Motorola și familia de procesoare compatibile cu Intel de la AMD. În schimbul tehnologiei cuprului, AMD ofera licența pentru tehnologia sa "flash-memory". Procesoarele ce folosesc această tehnologie au un consum foarte redus de energie, fiind folosite îndeosebi la dispozitive de comunicații. Motorola va primi în plus și câteva din tehnologiile AMD referitoare la rețele, pe care intenționează să le folosească împreună cu flash-memory pentru a crea <system-on-a-chip>, procesoare încastrate cu mai multe funcționalități. Procesoarele încastrate sunt destinate unei singure funcții, fiind folosite în industria automobilelor sau pentru imprimante. Tema tehnologiei cuprului a fost destul de intens dezbătută în rândul producătorilor de semiconductori, mai ales că o cale de a produce chipuri mai rapide. Cum numărul tranzistorilor dintr-un chip devine din ce în ce mai mare, spațiul dintre ei mai mic, apare problema căldurii pentru interconectare, ceea ce încetinește

fluxurile electrice.

IBM a produs ceva furori anunțând anul trecut că va produce chipuri mai rapide și mai ieftine folosind cuprul în loc de aluminiu ca material conductor. De atunci, mai multe companii, inclusiv Motorola, au anunțat deasemenea folosirea cuprului. <Cuprul merge> a afirmat Hector Ruiz ce se ocupă de semiconductori la Motorola, <nu mai este vorba de experiențe de evaluare, noi chiar folosim cuprul acum>. Motorola încearcă să relanseze departamentul său producător de chipuri ce a mers în pierdere pînă acum datorită cererii slabe și presiunii prețurilor.

De asemenea, AMD va putea oferi următoarea sa generație de procesoare, K7, folosind cuprul în loc de aluminiu. Dacă acum cel mai rapid procesor K6 merge la 400 megahertzi și concurează cu Pentium II de la Intel, K7 folosind cupru va trece probabil de pragul de un gigahertz, pas programat pentru anul 2000, deși este probabil că prima serie de K7 care va ieși în primul semestru din 1999 va folosi încă aluminiu. AMD va trece cât de curînd la cupru, care oferă un cost de producție mai scăzut și fiabilitate mai mare. Ambele companii intenționează să folosească rezultatele inițiale oferite de schimbul de tehnologie în producția anului viitor. Avînd în vedere tendința de creștere a costurilor în domeniul producerii de chipuri, analiștii așteaptă mai multe contracte de colaborare între marii producători, mai ales acum cînd producătorii de semiconductori au hotărît reducerea cheltuielilor.

## CUM SE VEDE MAI CLAR CU 3Dfx

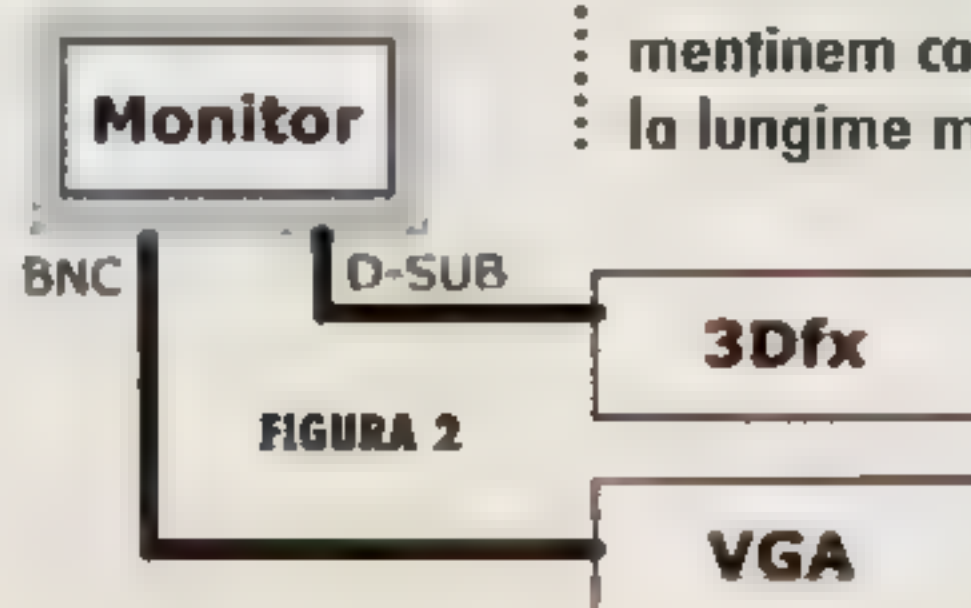


Cei care au o placă 3Dfx știu că de obicei asta implică o scădere a clarității imaginii datorită pierderilor de semnal din cauza cablurilor - mai multe cabluri = pierderi mai mari. Mai ales dacă e vorba de fonturi la o rezoluție de să zicem 1280x1024.

Soluția poate cea mai încercată a fost să se găsească cabluri mai bune, izolare pentru fiecare fir, și altele. Unii au ales soluția unui Matrox Millennium, ce au o

claritate maximă.

Soluția mai elegantă este să avem un monitor cu două inputuri, ca în figura 2, (BNC și D-SUB), și să conectăm placa video la BNC iar 3Dfx-ul la D-SUB. Totul încercînd să menținem cablurile la lungime minimă.



SALE

Firma AGER oferă prin tragere la sorți 1 Joystick Genius dacă răspundeți cu una dintre variantele a, b sau c, la întrebarea:

**î: Care este motto-ul firmei AGER?**


**A. Fii AGER**  
**B. Depășește-ți granițele minții**  
**C. Calculatoare făcute să stea în frunte**

**Nume & Prenume:** \_\_\_\_\_

**Adresa:** \_\_\_\_\_

**Telefon:** \_\_\_\_\_

**Răspuns** \_\_\_\_\_





# OCHELARI CU / SI / PE FEMEI



**O**are ce ar fi să vedem "mai 3D" decât vedeam pînă acum, și fără să cumpărăm o placă video nouă? Nu e rău deloc. Mai ales că toată treaba arată și bine de tot.

Este vorba de sistemul H3D, ochelari ce îți pot oferi o experiență

de neuitat pentru perioadele cînd te "odihnești" la un joc 3D mic. În ce constă însă H3D? Este vorba de două piese: o pereche de ochelari și un transmițător, wireless, ceea ce înseamnă că nu te încurci în nici un fir, ceea ce este excelent. Ochelarii funcționează pe baterii obișnuite, iar cînd sunt scoși de pe cap se închid automat. Transmițătorul se așează pe monitor, și se conectează cu un cablu care trece prin monitor și placa video. Cînd sistemul nu este conectat, monitorul funcționează absolut normal.

Pînă acum jocuri ce suportă H3D sunt Quake și

Quake 2, Andretti Racing, și mai nou după cîte am înțeles, SIN. Pentru a folosi H3D într-o configurație 3Dfx, se instalează drivere GLIDE, ceea ce crează un mic discomfort (switch între versiuni de GLIDE) dar se lucrează la eliminarea acestei "dependențe" de GLIDE. Ah, era să uit ce era aproape cel mai important. H3D costa "doar" 199.95\$ și este produs evident de către H3D



# UN ALT FEL DE VOODOO

Toată lumea știe acum de accelerare 3D, și de Voodoo. Nu însă toți își permit asta. Iată că



există însă un "compromis": Flash 3D. Un accelerator 3D ce poate aduce framerate-uri extraordinare pentru aplicații full-screen pe PC. De fapt este vorba de ceva care încearcă să împace calitatea unui Voodoo cu un preț mai mic. Funcționează la fel, alături de o placă 2D. Flash 3D suportă efecte grafice cum ar fi ceața,

translucența, transparența, texturi composite sau animate, anti-aliasing, și este special destinată pentru aplicațiile și jocurile sub Windows 95. Cu facilitățile plug&play, Flash 3D este o alegere excelentă pentru Microsoft Direct3D și la un preț minim: 69\$

Necesități minime: Pentium 75, CD-ROM drive, 8M RAM, 22MB liber pe hard, sistem de operare DOS 6.22 (sau mai mult), Windows 95 sau NT 3.51 (sau mai mult) și un slot PCI liber.

# VIEW SILVER

## FOCUS ENHANCEMENTS



**A**paratul nu face altceva decât să îmbunătățească transmisia video a PC-ului dumneavoastră astfel încît semnalul să fie numai bun de urmărit pe un ecran de televizor. Poate nu am găsi multe utilități acestui sistem, dar oare nu vi se pare că monitorul este prea mic pentru cîte se întîmplă pe el? Iar dacă aveți un laptop, nici nu ne mai gîndim. Dar oare cum ar fi să îmi înregistrez meciul de Quake pe care l-am avut cu amicul meu și să merg la celălalt amic și să mă plîng: "Uite și tu ce a putut să îmi facă asta".

De fapt marea utilitate a View ar fi observată în cazul prezentării de grafică pe calculator, desigur aceasta pînd fi observată mult mai bine pe ecranul unui televizor color decât pe monitor. Așa că dacă aveți o firmă, sunteți manager sau ceva de genul asta... Poate că de aici apare și probabil singurul deza-

vantaj, View se chinuie să modifice puțin culorile pentru televizor, ceea ce poate avea efecte puțin incomode în Quake de exemplu (imagine întunecată, puțin blur, margini trmufînd). Oricum, eu spun că a avea pe casete video deathmatch-urile vieții voastre pentru a le viziona cu nepoții este ceva fantastic. Mai există poate și dezavantajul cablurilor în plus care apar, între PC, video,

TV, dar pe noi asta nu ne interesează prea mult. View este capabil de rezoluții de 800x600 și 75 MHz pe televizor, culori pe 24 biți și un zoom 2x.

Dacă aveți un monitor de care nu sunteți mulțumiți probabil că este recomandabil alt monitor. Deși View este mult mai atractiv pentru ceva pie-charts și mai puțin pentru gameri, nu merita să fie trecut cu vederea. Poate nepoților le va place Quake-ul.



**G**ateway 2000 a reușit să fie una dintre primele firme de calculatoare care a reușit să rezolve ecuația Y2K. Trecerea la anul 2000 nu va mai fi acum o problemă pentru cei ce au achiziționat sisteme Gateway, ele urmînd a funcționa perfect și în anul ce

se termină cu 00. Acest lucru este aplicabil calculatoarelor noi 486 și Pentium, versiuni mai vechi de 486 trebuind pentru a nu face probleme la trecerea dintre ani să fie lăsate în priză. Data nu va mai fi corectă doar dacă sistemul va fi închis și rebutat.

**F**irma Icpick games a anunțat că pentru viitorul ei joc On-Line, va folosi engineul Monolith: LiteTech. Icpick și-a anunțat existența la E3-ul din Atlanta, de atunci nefăcînd decît să cumpere tot felul de "tool-uri" necesare creerii de jocuri

**A**ctivision a anunțat că intenționează să ofere în viitoarele sale jocuri 3D suport pentru platforma audio oferită de firma Creative Labs. Folosind setul de extensii create de aceștia din urmă, EAX, Activision oferă garanția unor efecte sonore

care să facă să pălească și creațiile hollywoodiene. Primele două jocuri de la Activision care vor include suport pentru extensiile EAX vor fi jocul de luptă Heavy Gear 2 și foarte anticipatul joc cu mașini ce va apărea cînd: Interstate '82

# 32 DE GRASI ȘI TOȚI STAU ÎN WINDOWS

**U**ltimele versiuni de Windows95, precum și controversatul Windows98 sunt livrate cu opțiune pentru FAT32. La prima vedere avantajele sunt prezente, pornind de la micșorarea mării clusterului și mărirea capacității unei partiții. Pot fi adresate astfel 2<sup>30</sup> cluster, iar partițiile pot avea pînă la 2 TerraByte (2048 GigaByte). Nu există deosemena un număr fixat pentru entry-uri în directorul rădăcina, așa ca puteți pune cîte directoare doriți.

Toate bune și frumoase, dar...

FAT32 este accesibil doar din noul Windows95 version 950b, și DOS 7.1 inclus în el. Nici un alt sistem de operare nu vede FAT32, nici macar noul Windows NT 4.0. Toate utilitățile pentru HDD care nu sunt speciale pentru FAT32 nu vor merge, asta dacă aveți noroc, sau va vor distruge partițiile. LINUX-ul însă suportă acum partiții FAT32, existînd programele MTOOLS pentru suport FAT32 sub LINUX.

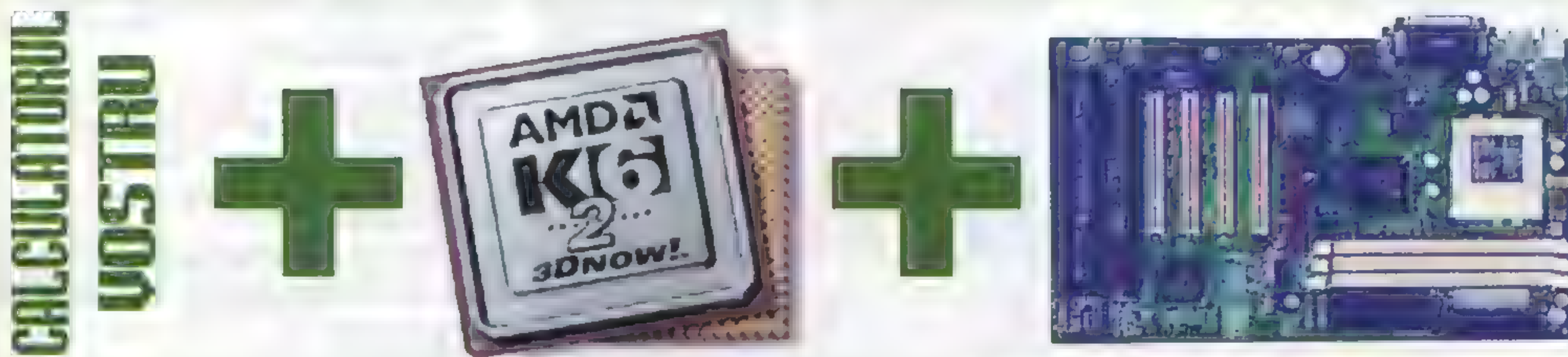
Și nu se oprește aici. DriveSpace3 NU merge pe FAT32. Și mai rău, se poate observa o scădere a vitezei pentru operații de genul defragmentare (sunt mult mai multe cluster - operațiile de management sunt mult mai costisitoare din punct de vedere al timpului), sau să nu mai spun DiskDoctor. Una peste alta, folosiți mai multe partiții, rulați cu mare grijă scandisk sau ceva similar, și mare grijă la "format /z:n" ce va poate formata cu cluster de minim 1024b, dar multe se pot întîmpla (un HDD EIDE 2.5GB formatat cu cluster de 1024 va avea doar ... 2 480 338 cluster).



# MEGA CONCURS GREEN



## TOATE ACESTE VA MERGE MULT MAI BINE DACĂ FACETI O SIMPLĂ ADUNARE:



ORGANIZATORUL ADUNĂRII: **GREEN COMPUTERS**

CONTACT: MAGAZIN: STR. BANICI 4, PTA SF. GHEORGHE, KM 0, TEL. 3102093 / 3102092

Cum deja v-am obișnuit numai în PC Gaming puteți găsi lună de lună cele mai interesante și atractive concursuri lună de lună. Acum, ca și în numărul trecut, Green Computers este firma care vă oferă premiul cel mare.

Ce este clar este că noua generație de procesoare este pe val, iar K6-2 3D NOW 266 este un procesor cum nu se poate mai bun, acesta fiind și motivul pentru care constituie baza ofertelor Green Computers pe luna Septembrie.

Alături de el puteți câștiga la acest concurs o placă Ali Alladin, excelentă pentru susținerea acestui procesor

După cum puteți citi și în cadrul rubricii hardware procesorul K6-2 3D Now are o serie de avantaje importante la ora apariției sale și, foarte important, versiunea sa la 266 Mhz costă numai 132\$, față de Pentium II la aceeași viteză care costă nu mai puțin de 250\$. Faceți deci cumva și luați-vă unul. Fie de la magazin fie de aici!



**Reduceri pentru cazarmele din Bucuresti**
**Obiectiv:** Green Computers

**Reducere:** 3.5 %

**Se iau:** Calculatoare, accesorii, plăci Voodoo, imprimante

**Alte alea:** Fără restricții

**Contact:** 3102092

**Obiectiv:** BEST COMPUTERS

**Reducere:** 3 %

**Se iau:** Jocuri, calculatoare, accesorii, imprimante, alte periferice

**Alte alea:** Sumă achiziție > 1.000.000

**Contact:** 094566510

**Obiectiv:** Gateway

**Reducere:** 3 %

**Se iau:** Calculatoare, accesorii, fax-uri, xerox-uri

**Alte alea:** Fără restricții

**Contact:** 230.53.10; 230.43.75

**Obiectiv:** K TECH Electronics

**Reducere:** 3 %

**Se iau:** Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

**Alte alea:** Fără restricții

**Contact:** 2222036

**Obiectiv:** SoftNet

**Reducere:** Dispar taxele de instalare

**Se iau:** Servicii Internet foarte bune

**Alte alea:** Fără restricții

**Contact:** 2222987

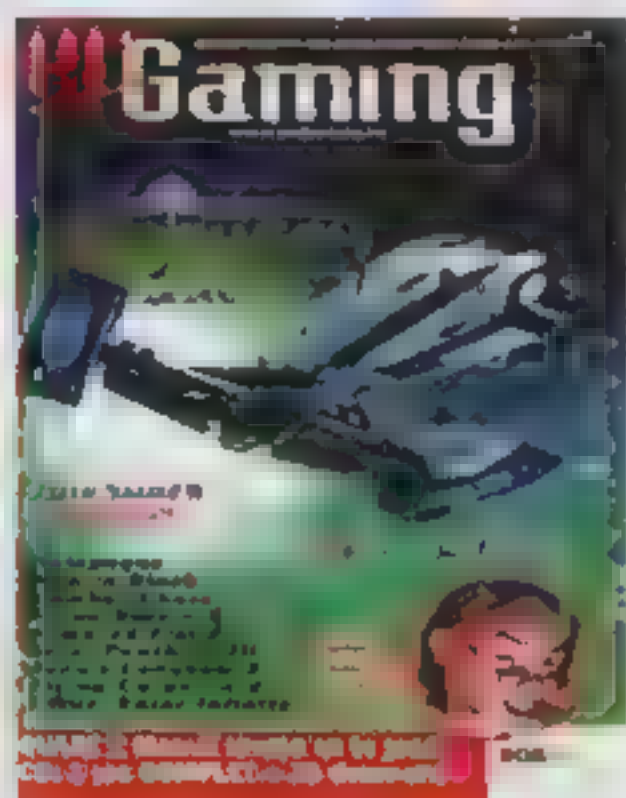
**Obiectiv:** Advances in High Technology

# ARMATA PC GAMING

De acum nu mai contează din ce oraș sunteți! Singurul lucru care are importanță este să fiți soldați-abonați PC Gaming! Inițiativa unică în România a revistei noastre oferă de acum posibilitatea oricărui abonat, care și-a plătit abonamentul în avans, din orice parte a țării să beneficieze de reduceri la marile firme de calculatoare din apropierea sa. Marile orașe au căzut pradă vouă iar pe măsură ce timpul trece noi reduceri vor apărea. Fiți doar alături de noi și nu veți regreta. Aruncați acum o privire pe această pagină, identificați ofertele dorite și profitați de ele cum se cuvine. Atenție: Pentru a fi soldat PC Gaming trebuie să te abonezi cu plata anticipată și nu ramburs. Deasemenea, la toate aceste excelente firme puteți găsi lună de lună PC Gaming-ul de vânzare!

## Arhivele armatei

Până la sosirea primului număr din abonament, cereți și vi se va da una dintre aceste producții


**Reduceri pentru cazarmele din afara Bucurestiului**
**Soldatii din cazarma Galati**
**Obiectiv:** RomLond

**Reducere:** 3 %

**Se iau:** Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

**Alte alea:** Fără restricții

**Contact:** 036-474000/fax 036-472222

**Soldatii din cazarma Iasi**
**Obiectiv:** Anet

**Reducere:** 2 %

**Se iau:** Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

**Alte alea:** Fără restricții

**Contact:** 032-217594 / 032-217595

**Soldatii din cazarma Harghita**
**Obiectiv:** COMPUTER Hobby-Shop MicroAtlas

**Reducere:** 3 %

**Se iau:** Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

**Alte alea:** Fără restricții

**Contact:** 066-171745 / 066-171856

**Soldatii din cazarma Buzau**
**Obiectiv:** Arca Inf SRL

**Reducere:** 3 %

**Se iau:** Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

**Alte alea:** Fără restricții

**Contact:** 038-414949 / 038-424016

**Soldatii din cazarma Brasov**
**Obiectiv:** 2NET Computers

**Reducere:** 3 %

**Se iau:** Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

**Alte alea:** Fără restricții

**Contact:** 068-418000 / 068-154000

**Soldatii din cazarma Bistrita**
**Obiectiv:** COMPUTER SHOP

**Reducere:** 10 %

**Se iau:** Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante

**Alte alea:** Doar la achiziția de jocuri

**Contact:** 063 - 232796 / 063-232797



# Fii soldat PC GAMING

Revista în care poți câștiga jocuri despre care citi!

...și beneficiază de cele mai bune prețuri și arme

Înrolează-te cât mai este timp în armata PC Gaming. Abonează-te cu plata anticipată, nu ramburs, și vei beneficia de cele mai tari reduceri la toate firmele de calculatoare din țară! Acum este momentul când pe lângă o excelentă revistă vei beneficia de facilități care nu au mai fost oferite la noi în țară.

## Scopul luptei - este de a mobiliza soldații

Orice membru al armatei PC Gaming beneficiază de reduceri în toată țara la o mulțime de firme de calculatoare. Cu cât armata va deveni mai numeroasă și reducerile vor crește deci nu ezitați să vă înrolați! Alături de aceste reduceri orice soldat-abonat beneficiază de clasicele facilități oferite de noi

## Modul de înrolare - pentru o pornire ușoară

Dorești să te aflii în armata PC Gaming? Nimic mai simplu! Abonează-te pe un an cu plata anticipată și ești încorporat! Până la primirea noilor ordine vei primi prin poștă Adeverința De Înrolare cu care te vei legitima și o realizare anterioară a armatei pe care o vei putea savura până la primirea următoarei producții

## Pregătirea luptei - este cheia victoriei

Cum te abonezi primești prin poștă Adeverința De Înrolare. Aceasta este individualizată pentru tine și parafată de noi. Ea dovedește că te aflii în armata PC Gaming și că ai dreptul să impuși reduceri la firmele de calculatoare menționate de noi. Așa deci soldat, cum ai primit Adeverința iei banii și fuga la jaf. Căci acum prețurile la toate marile firme de calculatoare pentru tine au scăzut.

## Restricții - pentru păstrarea disciplinei

Există și câteva reguli care trebuie respectate! Este o armată, ce naiba? Dacă firmele au vreo restricție la sume sau la discount-urile acordate este menționată în dreptul lor. Adeverințele nu sunt cumulative și sunt individuale. Odată cu primirea Adeverinței se confirmă că ești soldat matur și capabil să pornești un calculator

## Exemplu - să nu fii surprins de poștaș

Mai jos poți vedea un exemplu de Adeverință de Înrolare. Nu o decupa, nu este cea originală ci doar un exemplu asemănător.

**GAMING**

**Adeverință De Înrolare**

reducerile sunt adevăratele merite ale unui soldat

Atenție soldat!

Acum este momentul să acționezi. Primul stagiul l-ai îndeplinit cu succes aborându-te la PC Gaming. Acum urmează a doua parte a misiunii tale. Ce a fost greu a trecut, dar nu îți fă speranțe că s-a terminat! Citește revista și vezi firmele care trebuie atacate. Misiunea nu este simplă. Ele sunt din toată țara. Scopul tău, la talonul, prezintă-te și al jefuit de un procent din marfa cumpărată. Procentul de jaf admis este prezentat alături de numele inamicilor. Încă mai ești aici? Fugă și te jocu plăci și tot ce vrei!

Aici ești înregistrat soldat. Nu încerca să fugi căci noi te vom prinde

**Nume soldat PC Gaming**

**NUMELE TĂU VA FI AICI**

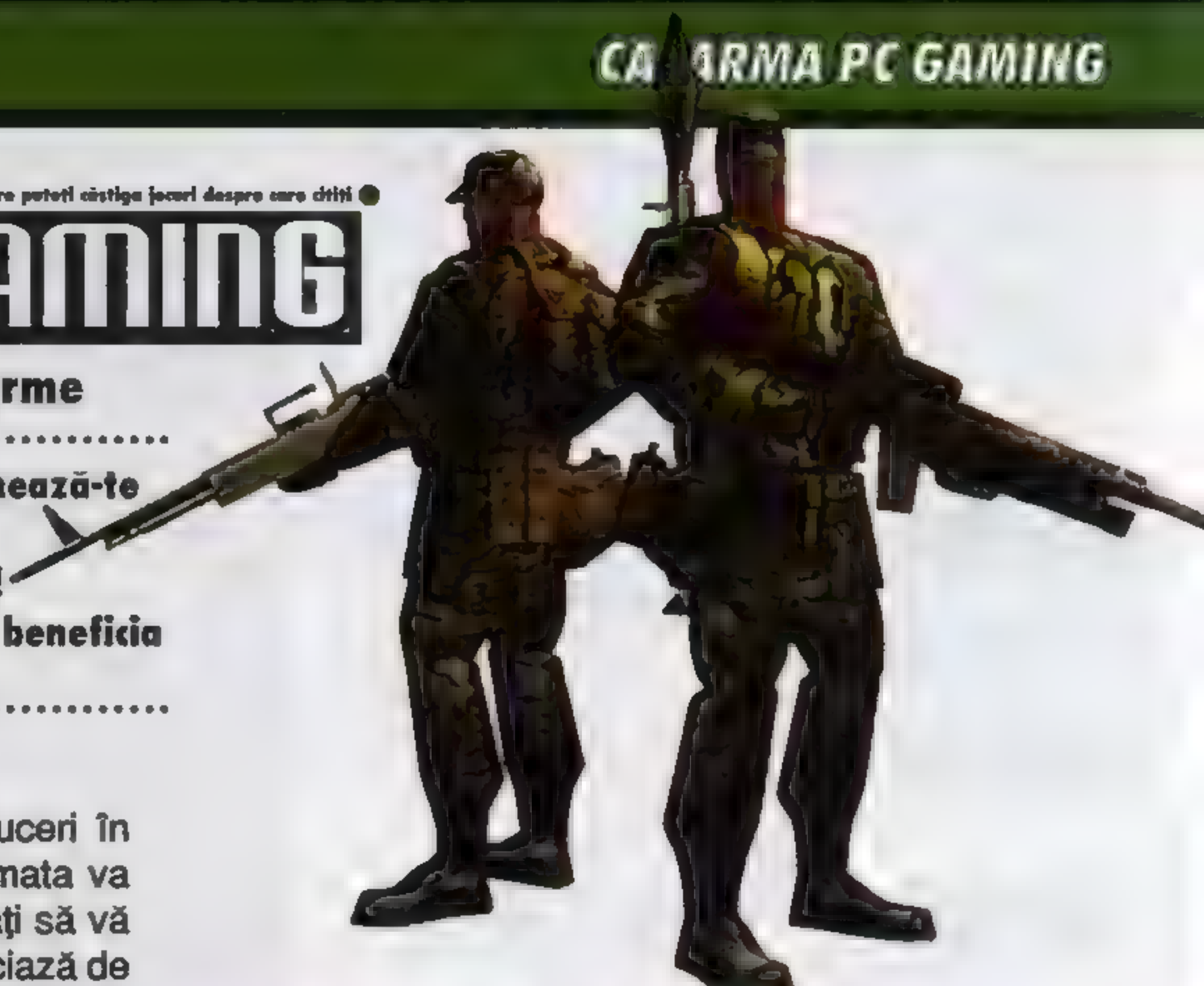
**Adresă soldat PC Gaming**

**AICI O SĂ FIE TRECUTĂ ADRESA TA**

**...ȘI AICI DACĂ ESTE LUNGĂ**

**Autorizare soldat PC Gaming**

Se adeverește că mai sus menționatul este soldat-abonat până la **SFÎRȘIT DE ABONAMENT** și are dreptul la toate reducerile din revistă



## CERERE DE ÎNROLARE

DA ☐ Doresc să mă înrolez-abonez la PC Gaming de la primul număr disponibil

DA ☐ Doresc unul dintre numerele anterioare

### Perioada de înrolare

Doresc să mă înrolez pentru o perioadă de / la prețul de

☐ 6 luni 105.000 lei

☐ 1 an 209.000 lei

### Detaliile tale

Nume \_\_\_\_\_ Prenume \_\_\_\_\_

Adresă \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

### Modalități de contribuție la fondul cazarmei

1. Mandat poștal 2. Ramburs

☐ **Mandat poștal** - (necesar pentru a deveni soldat) plătitibil pe numele și adresa următoare: Camil Perian - Strada Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A Sc B, Et 2, Apt 20, București 1. S-a plătit cu mandat poștal nr. ....

☐ **Ramburs** - cea mai ușoară și comodă modalitate de a realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteți acest talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiți în clipa în care o primiți.

### Avantaje de a fi soldat

1. Creșterea prețului nu te va afecta. Dacă el crește în perioada de abonament îl vei plăti pe cel vechi
2. Reducerea de la abonamentele de 1 an înseamnă că plătești 11 reviste și primești 12
3. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu jocuri originale și megacomponente de calculator
4. Orice abonat pe 1 an dorește unul dintre numerele anterioare îl va primi gratuit
5. Veți beneficia de toate reducerile date de firmele de calculatoare din țară soldaților PC Gaming
6. Nu vrei să pierdeți prezentarea în exclusivitate pentru Romania a jocurilor Dune 2000 sau Daikatana



## Jos pirateria cu economia..

**E**u nu înțeleg o chestie... De ce nu se fac jocuri originale pentru România? . Hai să gândim logic - Cît poate costa un CD, mai ales că-i făcut en-gros și nu e original, de firmă 15.000 maxim 20.000. Se mai adaugă cutia, manualul... (urmează un șir super lung de calcule cu TVA și ale alea.. -Ed) să-i dam și o marja de eroare , maxim 200.000 să fie și jocuri mai mari, maxim 250.000. Este adevărat că acești bani înseamnă 3 CD-uri pirat dar faci o economie și cumperi de 3 ori mai puține CD-uri. Mulți vor zice care-i avantaju'...pai: -nu-ți merge, nimic mai simplu...te duci la firmă și spui: "-Bai, mîncavas, eu vreau să joc jocu' asta și nu merge și dacă nu-mi dați altu vă dau cu el în cap", sau în situații mai bune poți da în judecată firma cu au făcut alții pe baza Ultimei On-Line. -nu trebuie să-ți bată inima de fiecare dată cînd sună soneria și ai și multe privilegii din partea firmei, etc (mîe lene să le mai enumar) Questions : 1. În ce scrieți revista? (Word?) 2. De ce insistați în revista asupra jocurilor sim de avioane (eu le cam detest). 3. Fighting Force merge doar cu o placă grafică de 16 Mb Ram? 4. De ce ați renunțat la rubrica Underground? 5. Vreau cheat-uri.

Țișu "Fat Man" Ștefan Alexandru

**J**ocuri în România nu se fac pentru că nu există o piață să poată asimila pe lună cîteva jocuri scoase fiecare în cîteva mii de exemplare. Lumea are bani dar este mult mai avantajos să dai 50.000 pe 1 CD piratat. Noi nu susținem acest fapt dar recunoaștem că este realitatea de la noi. Despre tremuratul cînd sună soneria iar nu este normal, deoarece firma care se ocupă de sancționarea pirateriei comite practic o ilegalitate că te pedepsește pe tine care în mod legal ai cumpărat un CD din plin centrul Bucureștiului, de sub supravegherea Poliției.

Revista o scriem în fișiere Wordpad folosind Windows 95. Desigur, folosim alt program pentru tehnoredactare dar cel menționat este pentru scriere, cum ai întrebat. Simulatoarele sunt un



Fighting Force: un joc se necesita pentru unii poste 1 Gb de Video Ram

gen de jocuri. Ca și strategia, shoot'em-up-urile, etc. 16 Mb de RAM sunt necesari pentru Fighting Force și nu 16 Video. Ai întrebat "doar" cu o placă de 16 VRam? Ai cumva una cu 32? Rubrica de Underground a luat o scurtă pauză iar cheat-urile sunt pe vine.

#### Venit de pe planeta Melmac

**D**ragi prieteni, aș avea de spus cîteva despre revista. Gasiți alt motto al revistei: chiar dacă v-ar placea nu este adevărat că sunteți "prima revista de jocuri pe calculator". Eu personal nu am PC, dar cred că și alți cititori ar fi încințați să aibă și alt gen decît simulatoare de avioane. De pilda un RTS, un RPG. Bineînțeles, nu am pretenția să bagați Red Alert sau Age of Empires ori Diablo...dar chiar este imposibil? Aș mai vrea să-i răspund lui Tokyo pe

această cale, și să vă spun dvs în special că un deathmatch de Quake nu este un test real de a descoperi un gamer de un "smecher de 3 lei". Așa că Tokyo, dacă ne înfîlmăm cumva, Quake nu-ți va spune nimic despre ce joc e. Poate că în caz că jucăm în multiplayer RA tu vei fi cel care papa bataie! Este cazul să trag concluzia că nu ești un gamer adevărat? Nu cred, fiecare are fixul lui, jocul sau genul de jocuri care-i plac și pe care le joacă mai mult și mai des. În numărul 7 mi-a plăcut la nebunie că ați bagat un articol despre Z80. Am și eu unul și o consola Nintendo pe 8 biți și o tonă de casete cu jocuri.

Bogdan Hușanu - Constanța

**U**n motto este acel ceva care de obicei este plasat pe coperta revistei, de multe ori în jurul titlului. Dacă tu te-ai fi uitat vreodată atent pe coperta revistei pînă la acest număr ai fi văzut scris "revista în care puteți cîștiga jocuri despre care citiți". Jocurile costa bani! D'ăia există piraterie. Dacă oricine putea distribui orice atunci nu mai exista piraterie. Apreciem că nu îți dorești încă să avem Age of Empires pe CD.

Referitor la exemplul cu Quake dat în numărul 7...el era un exemplu. Putea fi fi alt joc. Doar nu trebuiau enumerate toate jocurile de pe lume... Tu crezi că un gamer reprezintă cineva care se joacă Quake, sau RA sau TA dar nimic altceva în rest? Atunci gameri sunt și femeile care se joacă Solitaire și Minesweeper.

#### Suntem la nivel...jos

**N**u mă pot considera un fan înrăit al acest-urilor dar jocul "The Curse of Monkey Island 3" mi s-a parut dragut și m-am apucat să-l joc în speranța că-l voi termina. Dar nici vorba de asta. Problemele au apărut încă din partea a doua a jocului. După ce scapi de nisipurile mișcătoare și iei biscuitul și celelalte chestii din restaurant, în mai toate programele de cheat-uri zice ceva de genul acesta: "go back to barbers, eat biscuit, use maggots with chicken". Ba mai mult, personajul care mănîncă biscuitul nu poartă o viemii. Cît despre revistă am o părere bună în general,... dar și cîteva critici. Zilele trecute neavînd ce face am luat ultimul număr din PC Gaming și am început să-l compar cu o revistă englezăscă. (nume eliminat - Ed.). Din punctul meu de vedere problema voastră constă în 3 puncte vitale pentru bugetul gamer-ului Român. Primul ar fi acela că va lipsescă carcasa la CD. Chiar dacă îți scumpi prețul cu 5-6000 de lei sunt sigur că adevărații fani ai revistei ar cumpara-o în continuare. Al doilea ar fi acela că organizații prea puține concursuri a căror premii nu se pot ridica la standarde occidentale. Al treilea și cel mai important este că revistele străine organizează la intervale scurte de timp care au ca premii sisteme complete la care un gamer Român cu buget mediu de abia își permite să viseze. Dar lasînd la o parte comparațiile cu reviste provenite din țări cu bugetul general mai mare ca al țării noastre voi rămîneți cea mai bună revistă de jocuri PC din România la ora actuală. Sorin Ianculescu



Este Quake 2 suficient să devii din Leimär Gamer?



# CE FACETI DACA VRETI?

ȘTIRI CHAT FORUM CHEAT-URI HINT-URI SOLUȚII

**I**n Monkey 3 numai dacă joci pe Mega Monkey îți rămân viermii. Viermii îi pui pe puil de pe masa din "restaurantul" din partea superioară a orașului, de unde ai luat biscuitul. Din puilul mâncat de viermi iei permisul pentru plajă. Comparatiile tale nu sunt chiar obiective. Ar trebui, cum ai spus în finalul scrisorii, să compari întâi Anglia cu România și apoi revistele. Nimeni nu poate atinge nivelul occidental al calității pînă nu îl va atinge și pe cel al pretului ceea ce cu siguranță nu ar fi un lucru indicat. Și să știi că și la capitolul premii nu ești obiectiv deoarece nu mi se pare că noi nu am organizat concursuri interesante. Număr de număr jocuri, în numărul 8 un Voodoo și o placă AGP, în acest număr alte componente...dar mă

rog, aici depinde de ce fiecare își dorește.

## Dubii rezolvate

**A**ș vrea să primesc aprecierile mele cu privire la revista dvs. Citesc cu atenție rubricile Strategii și Hardware (ar fi de preferat să coborîți un pic nivelul, af să fie mai ușor inteligibile) și On-Line. Aș avea ca sugestie realizarea unei pagini speciale pentru concursuri astfel încît atunci cînd decupezi un talon de concurs să nu fii nevoit să distrugi un articol. Întrebările mele ar fi: 1. Cu ce program realizați capturile de imagine? 2. Dacă reducerea de 20% la serviciile Internet oferite de firma Digicom în cazul abonamentului mai este valabilă. Victor Gheorghe - București

**A**precierile le primim însă mai bine decît să scădem nivelul ne vom exprima mult mai dar și mai la obiect. Pentru capturile din jocuri folosim

HyperSnap-DX, un program excelent. Prin "amabilitatea" firmei Digicom s-a dovedit că promisiunea lor a fost o farsă deci desconsiderați acea reducere ca și firma în cauză.

## Coperta animata

**C**am irosiți spațiul prin revistă. Prea multe pagini cu știri + că ați cam screw-it cu talonul de la concursul GC. După ce l-am decupat am observat că am rămas și fără o bucată de strategie de Starcraft. Nu vă luați după toți sacarii care spun că e coperta naschpa. Probabil ar vrea ceva animație, avi-uri... Pirciu Adrian - Constanța

**R**ubrica de știri nu este nici pe departe spațiu irosit. Este foarte utilă, fie și numai datorită pozelor pe care le prezintă din jocuri care sunt încă la stadiul de proiect. Mă așteptam să zici că irosim spațiu cu vechi și bune mai repede decît cu

știri. Cu talonul... așa a fost să fie. Nu e o scuză, este singurul loc unde se putea pune. Vom încerca să evităm cît mai mult zonele de acel tip. Cît despre copertă, ai dreptate iar cînd se vor putea pune avi-uri ca coperti vom fi primii care se vor converti.

## D-na profesoara..

**P**rezentați jocurile de parcă ați prezenta ceva din domeniul științei și chimiei și de aceea toate prezentările voastre sunt plictisitoare. Mi-a plăcut că ați animat rubrica de scrisori (dacă vă rog să o prezentați pe Lara Croft goală o faceți?). Pleșescu Mircea - Constanța

**A**precieri considerate conform căreia ne apropiem de domenii așa apreciate ca știința prin modul de realizare al articolelor. Din păcate însă nu suntem adepții generației pro, deci în articolele noastre

nu vei găsi cuvinte ca mișto, marfă, bestial și alte chestii care chipurile ar mai anima textul. În schimb, animarea rubricii de scrisori nu va aduce și prezentarea în revistă a Larei goală. Nouă ne este suficient să ne-o prezentăm goală între noi în redacție.

## Sugestii

**A**vînd așa de multe concursuri ar trebui să le puneți pe o pagină specială, un carton de exemplu pentru a nu strica armonia revistei. Unde pot găsi în București un HDD de 600 Mb și la ce preț? ȘVD-București

**T**reaba cu totul la un loc este mai dificilă. Îți dai seama că fiecare firmă dorește să aibă talonul ei, pe pagina ei, cu culorile ei, etc. Pentru un hard-disk poți suna la oricare dintre firmele de la pagina abonaților sau de la ghidul cumpărătorului.

De câte ori ți-ai dorit să "tragi" un joc în INTERNET ?

De câte ori nu s-a întîmplat să "crape" totul ?

Acum, noi îți oferim ... **LEGĂTURA !**

Sună la (01) 230 65 65 și ai să vezi !

# SoftNet

NOI NU NE JUCĂM DE-A INTERNETUL !

<http://www.softnet.ro>



# CHESTIA LUNII

În fiecare lună, zi, oră, există ceva care ne calcă pe nervi. Când dorești să fii calm, face zgomot, când vrei să te joci, te bruiază, există mereu un ceva. Ei bine, despre acest ceva vrem noi să discutăm cu voi. Există ceva care vă bruiază creierii și credeți că toți cititorii trebuie să știe și să-și dea cu opinia? Foarte bine, scrieți-ne! Noi vă vom susține până la capăt, chiar dacă cel ce vă bruiază este Președintele țării sau echipa de fotbal a Croației. Până când veți face voi asta, o vom face noi și vă propunem pentru luna următoare întrebarea:

## CE CREDEȚI DESPRE GENERAȚIA PRO?

Cel mai original și interesant răspuns va fi premiat cu 50.000 de lei!

### Vreau și eu

**S**e poate ca o copie de AOE să facă calea spre Iași, Str Bradului nr 1, Bl 907, tronson 3, ap 1? Sau orice alt RTS mișto?

**N**u, dar se poate să ia această cale o mulțime de scrisori de la cititori amuzați de întrebarea ta.

### Totul pe scurt

**P**uțin hardware, mult on-line, greu de găsit revista, nici un cod de joc, nici editorial, prea mult spațiu dat la jocuri care nu merită. În rest e mișto, marfă, tare. PS: Recomandați-mi un joystick bun și răspundeți-mi la întrebarea următoare: WIN98 va aduce noutăți și în lumea jocurilor?

Boghy

**M**ult hardware, puțin on-line, din cauză că se vinde bine, coduri pe pagina de web, spațiu necesar spunerii a ce este esențial. Îți recomandăm CH F-16 Fighter Stick, sau mai ieftin dar tot bun CH Combatstick. Da, Win98 după cum am auzit face unele jocuri să nu poată porni.

### Unde ai fost plecat?

**F**iind plecat din țară pentru mai mult de 6 luni nu am putut să prind decât numărul 7 al revistei voastre la care m-a impresionat din prima vedere grafica, informațiile complete cât și criticile asupra firmelor și a jocurilor. Cea mai mare decepție a fost ortografia. Care sunt firmele autorizate din Suceava care comercializează jocuri pe CD? Ce înseamnă acel număr pus în căsuța din dreapta jos în cazul prezentărilor de jocuri? **Paul Aparaschivei**

**L**a început aș fi curios de cine să fie autorizate firmele să vândă jocuri? Oricum, chit că

aș ști de cine sunt autorizate oricum nu văd de unde pot să știu ce firme vând jocuri în Suceava! Ne-ai face un serviciu dacă ne-ai spune și nouă. Ce este cifra de la articole? Unde ai fost plecat? În Liban, pe front? Poate pe Lună, acolo nu apar reviste de jocuri sigur! Este desigur, greutatea celui ce a prezentat jocul.

### Un om normal

**A**s avea și eu câteva sugestii care sper să fie utile. Ar fi interesant dacă ați pune un poster legat de jocuri, încercați să puneți taloanele de concurs astfel încât să nu trebuiască decupate părți din articole pe verso. Puneți pe CD dacă se poate melodii, imagini sau filme. Cred că ar interesa pe multa lume. **Mihai Rad**

**P**osterul este o problemă momentan din cauză că între a mări revista cu încă 8 pagini și a pune un poster am ales și vom alege din nou la numărul următor, sau peste 2 numere tot paginile în plus! Sună mai bine parcă o revistă cu 76 de pagini în loc de una cu 68 și poster. Cu taloanele, noastră culpa, iar filmulețele cred că ai găsit chiar pe ultimul CD și vei găsi și altele pe CD-urile următoare, plus și unele melodii!

### Mad on the computer

**V**ă rog să ambalați CD-ul într-o carcasă normală pentru că în acel ambalaj de hirtie se zgârie tare de tot și ai ceva greutate la pornirea browser-ului, iar eu mă enervez pe calculator. A doua rugămintă este să scrieți în "Ghidul jucătorului" cum se rezolvă nivelele din Duke Nukem 3D - Atomic Edition, mai precis cele din episodul "The Birth" pentru că pe celelalte le-am rezolvat cu chiu cu vai. **Zeno Opris**

**D**in cauză că tu te superi pe calculator eu cred că cea mai bună soluție ar fi să stai de vorbă cu el și să îl faci să înțeleagă, cum de fapt ne-ai făcut și pe noi, că nu este vina lui că CD-ul nu pornește bine, pentru a nu-l face să se simtă blazat. Apoi, să-i explici că nu este nici vina noastră și nici a guvernului. Este pur și simplu lipsa posibilității de a introduce carcasa fără a mări prețul revistei. Nivelele se rezolvă astfel: mergi, te ascunzi, împuști inamicii, mergi mai departe și tot așa. Asta ține de skill, pricepere și nu de Ghidul jucătorului.

### Bile colorate

**B**ile albe: Revista dumneavoastră este foarte interesantă. Prezentări jocuri foarte noi, soluțiile fiind interesante. Eu consider că unui gamer adevărat nu trebuie să-i lipsească vreun număr al revistei. Bile negre: În primul rând mai bine nu ați mai arhiva jocurile de pe CD, apoi în revistă nu prea dați coduri și nu prezentați conținutul CD-ului în întregime. **Șerban**

**A**rhivarea apare uneori ca o necesitate generată de cei numai 650 de Mb ai unui CD! Facem și noi ce putem să înghesuim cât mai mult pe un CD. La coduri ne recunoaștem vina, încercăm însă pe lângă plasarea lor pe pagina de web să facem pe CD o bază de date cu ele. Acum hai să fim serioși, merită să irosim 3,4 pagini în revistă în loc de una să prezentăm pe larg ce este pe CD când poți și tu să bagi CD-ul în drive să vezi foarte ușor ce este pe el? Parcă mai bine apar în acest spațiu 1, 2 articole din care se poate afla totuși ceva

**V**ă critic cu prietenie pentru faptul că talonul de concurs nu îl aranjați pagină astfel încât atunci când este decupat să nu facă să dispară ceva interesant de pe verso-ul paginii. Iată și răspunsul din revista nr7: Red Baron a fost german, cu numele său adevărat baron Von Richthoffen un as al aviației de vânătoare din Primul Război Mondial. De fapt au fost doi frați Von Richthoffen însă Manfred, alias Red Baron făcea oficiul de strateg iar celalalt tot ofiter dar în spionaj militar. Odată, Manfred a spus: "Eu sunt un vânător chasserur. Când ucid un englez, pasiunea mea pentru vînat dispore doar pentru un sfert de oră".

**S**unt sigur că Red Baron ar fi apreciat cunoștințele tale. Și noi le-am fi apreciat mult mai mult dacă ele ar fi însoțit talonul de concurs de la numărul 7. Felicitări oricum, mulți poate ar fi fost interesați să afle aceste informații.

### Iubire la infinit

**D**ragă Paula, acum stau singur în dormitor și mă gândesc la clipele petrecute cînd de cînd unul lîngă celalalt și la frumosul gînd al iubirii. Poate sunt vinovat că te-am lăsat singură în discotecă și am plecat la o bere cu Sorin. Aș dori să îți transmit salutări și din partea lui Gică care dorește să îți transmită salutări lui Ioana prin intermediul acestei scrisori. În legătură cu pozele pe care le-am făcut împreună aș dori să îți trimit și mie dublurile! (numai dacă dorești și mă iubești) Apropo: s-au desumflat buzele după cei ai fost mușcată de licurici? Cu toate că ne-am certat un pic sîmbătă seara acest lucru nu mă împiedică să-ți spun cînd de mult te iubesc (nu glumesc). Orice cuplu ce nu se ceartă nu simte



Ați vrea voi să dispară costumul și așa transparent, eh?

**Nume:**

**Dați jocurile**

**Adresa:**

**Telefon:**

**Pe jocurile:**

**Vreau mai multe pagini de scrisori?**

## ANUNTURI

Aveți jocuri și doriți să le schimbați? Nimic mai simplu iar noi vă vom ajuta. Decupați talonul din dreapta, completați-l cu nume... ce vreți și ce aveți și trimiteți-l aici!

**S**chimb jocuri pe CD sau floppy: Warcraft 2: Tides of Darkness, Duke 3D, Hexen, Heretic. Caut Quake 1, MK3, Diablo și C&C. Tel: 092 707 971

**C**ei care vor să corecteze cu mine să trimită o scrisoare pe

adresa : B-dul Basarabiei 222, bl M15, Sc 3, Et 3, apt 55, București 2

**L**as adresa de e-mail pentru corespondență. Îmi plac simulațiile de mașini și jocurile de strategie. [mitroig@pcnet.pcnet.ro](mailto:mitroig@pcnet.pcnet.ro)



# RENUNȚAȚI LA PREJUDECĂȚI ȘI CONECTAȚI-VĂ LA: WWW.PCGAMING.RO

## OPINII DESPRE PC GAMING NUMARUL 8

Vă felicit pentru noul browser al cd-ului

Victor Gheorghe

Numărul 8 a fost cel mai bun număr. Vă felicit pentru îmbunătățirea paginilor și schimbarea browser-ului de la CD  
Silviu Postăvaru

Vreau să vă felicit călduros pentru numărul 8 care după părerea mea este și ar trebui să fie un model pentru celelalte reviste din domeniu de la noi ...CD-ul se numește tot capodoperă.  
SYD

Am luat numărul 8 al revistei și mi-a plăcut foarte mult articolul de Unreal al lui Alex Bartic. Iar CD-ul a avut un browser "real cool"

Roșu Răzvan

O grafică tapănă și un CD echilibrat m-au delectat...

Anonim

Stați foarte bine la partea de știri, aveți articole și concursuri excelente și o poșta a redacției cu care nu se pot lauda mulți. Îmi place faptul că luați în considerare și ce credem noi cititorii  
Mihai Rad

Mi-a sărit în ochi CD-ul revistei care are un browser ...operă de artă

Răzvan Grigoriu

dragoste unul față de celălalt. Acum după ce ne-am certat am văzut cât de mult țin la tine. Cu dragoste, al tau prieten de la mare, **Ady**

**M**ăi Ady măi, poșta asta de la noi face mari probleme și astfel scrisoarea ta de amor a ajuns la noi. Oricum pentru a nu fi prea dezamăgit îți vom răspunde noi în locul Paulei și-ți vom spune că atunci când întâlnești pe cineva la mare și-ți petreci vacanța împreună nu înseamnă că iubești persoana respectivă, iubirea este un cuvânt prea mare să-l folosești așa ușor. Salutări și lui Gică și ție, sper să-ți găsești o prietenă pentru tine, deoarece Paula nu te merită! Cum să te merite o fată pe care o lași baltă și ea se supără?

### Suntem în afaceri

**I**n ultima scrisoare tatăl meu a umilit 3DFx-ul cum ați scris voi în revistă. Ei bine, datorită acestui lucru ați ocher doi iepuri dintr-o lovitură: nu numai că l-ați făcut pe tata să țină la o placă 3DFx dar mă abonez și la revista voastră. Pe CD ați pus la capitolul utilitare jocuri un utilitar pentru World Cup 98. Voi spuneți că el conține ligi și stadioane iar la jocul WC 98 nu există ligi. Cup Classics conține toate finalele sau numai 8? Și ultima întrebare: la "Lula Inside The Sexi Empire" câte nivele sunt? Eu am numai 2. Apropo, ce s-a întâmplat cu jocurile complete?

**H**ei! Iepurii i-ai împușcat tu nu noi! Noi doar am fixat tinta. Mă bucur că am avut așa influență. Să știi că tatăl tău nu a luat o decizie greșită luându-ți un 3DFx. Felicitări! Acum că ne-ai zis că suntem așa influenți, de acum cine nu se abonează la revistă nu mai primește recomandări...glumeam desigur. Da, desigur că la WC98 nu sunt ligi. A fost o încurcătură. Jocul are numai 8 finale într-adevăr. Tatăl tău ți-a luat 3DFx iar tu te joci la Lula? Rușine! El știe că te joci la așa ceva? Nu mă refer la faptul că este un joc mega sexi ci la faptul că nu folosește 3DFx-ul nou cumpărat! Jocurile complete sunt ok, stau pe rafturi în magazine și își așteaptă cumpărătorii.

### Nici o problema..hi hi hi

**A**m și eu o rugămintă la voi; dacă voi avea norocul să fiu câștigătorul celor două plăci grafice, va rog dacă se poate ca în locul plăcii grafice i740AGP cu 8 SDRAM să-i mai puneți 3DFx-ului încă 4 Mb deoarece calculatorul meu (P100, 24 Mb Ram), de care sunt foarte satisfăcut, nu dispune de un slot AGP deci placa cu 8 Mb de SDRAM îmi este practic inutilă  
Marius

**N**ici o problemă Marius dragă, în caz că o să câștigi taman tu o să-i mai punem 100 de Mb la 3DFx și o să venim personal să ți-l aducem. Tu continuă să speră.

### Micii virusi

**V**reau să vă întreb dacă verificați CD-ul revistei împotriva virusilor. Nu vă întreb ca să vă aflu în treaba ci din cauză că am instalat câteva programe de pe CD, apoi F-Pro-ul și îmi apare un mesaj care îmi zice că am în RAM virusul Leprosy. A doua problemă în care vreau să mă consult cu voi este aceea a unui upgrade. Am un P233 MMX, 16Mb Ram, 2.1 Gb HDD, placă sunet, boxe, CD-ROM și un S3 Trio 64. Am considerat un upgrade la 32 Mb Ram și un S3 Virge 4Mb. După ce am citit articolul vostru din numărul 7 m-am gândit să-mi cumpăr un 3DFx. Ce-mi

recomandați?

Răzvan Grigoriu

**V**irusii te pot asigura că nu am avut pe CD. Am folosit toți antivirusii de pe CD pentru a-l testa. Mie personal, deși febra 3DFx este mare mi se pare mult mai echilibrat un sistem cu Virge și 32 Mb Ram decât cu 16 și 3DFx. Virgele nu se compară cu 3DFx-ul, dar cei 16 Mb RAM se pot dovedi în multe cazuri foarte puțini. Sfatul doctorului: faptul că în România au apărut plăcile Voodoo foarte târziu, nu înseamnă că în străinătate tehnologia nu a evoluat. Placa Voodoo 2 este acum la modă și pentru ea se produc jocuri. Dacă ții neapărat să ai un 3DFx ia-l acum, dacă nu, mai așteaptă.

### Mereu copil

**S**unteți o revistă pe placul celor care nu au uitat că au fost cândva copii. Acest împătimit și mereu pus pe joacă, aici înțelegând destinderea din timpul liber, are 29 de ani și se numește Sandu Ionel. Și-acum fiind, presupunem din nou copil, din aceasta posură v-aș cere să ne faceți cadou cât mai multe jocuri complete pe CD-ul oferit. De unde, cum și la ce preț aș putea intra în posesia jocului Word (nu e greșala noastră - Ed.) Cup 98.

**N**u știu de unde ți-ai făcut tu ideea asta dar PC Gaming nu este o revistă dedicată copiilor. Luminița sau Pif sunt reviste dedicate copiilor. PC Gaming este dedicată exclusiv celor pasionați de calculatoare a căror vîrstă sunt cuprinse între 9 și 45 de ani, la ultimul nostru sondaj. De altfel în numărul următor vom avea un masiv sondaj, cu premii, care va elucida dar vîrsta actualilor cititori. De altfel și acei cititori pe care tu îi denumești "copii" sunt "copii" numai din punct de vedere al vîrstei, ceea ce, după părerea mea este irelevantă la o persoană, fiind mult mai important ce știe un om decât ce vîrstă are. Să citești o revistă ca a noastră pentru că îți este utilă denotă cunoștințe care, să fim sinceri, nu sunt la îndemîna oricui. Chit că uneori răspundem la scrisori mai răutăcios sau agresiv asta nu înseamnă că nu ne apreciem publicul și că nu credem că constituie marea majoritate a oamenilor cu un real viitor și perspective în această țară și de ce nu, peste hotare. Tu pe de altă parte, chiar ai avut o rugămintă de copil, crezînd că sute de oameni investesc zeci de mii de dolari și sute sau mii de ore de muncă în producerea de jocuri pentru a le distribui apoi gratis în reviste. Jocurile com-

plete sunt excepții și nu permanente. Și apropo, ție ce îți evocă mai mult perioada copilăriei? Măcelurile din Carmageddon 2 sau cele din Sin? Ce e Word Cup 98? O versiune nouă a Word-ului firmei Microsoft?

### Cel mai tare fat frumos

**S**ă pună mînuța fiecare Quake killer să trimită înregistrări de batalii, să le copieze pe o dischetă și să le trimită la voi pentru a le pune pe CD. Fraților, nu mai importați hărți de Starcraft și de alte drăcii din afară. Ce, hărțile noastre autohtone nu sunt bune? Din ce am văzut eu la poșta redacției tratați cu foarte mult sarcasm unele scrisori. Nu mai fiți așa "obraznici"

Andi Cristea

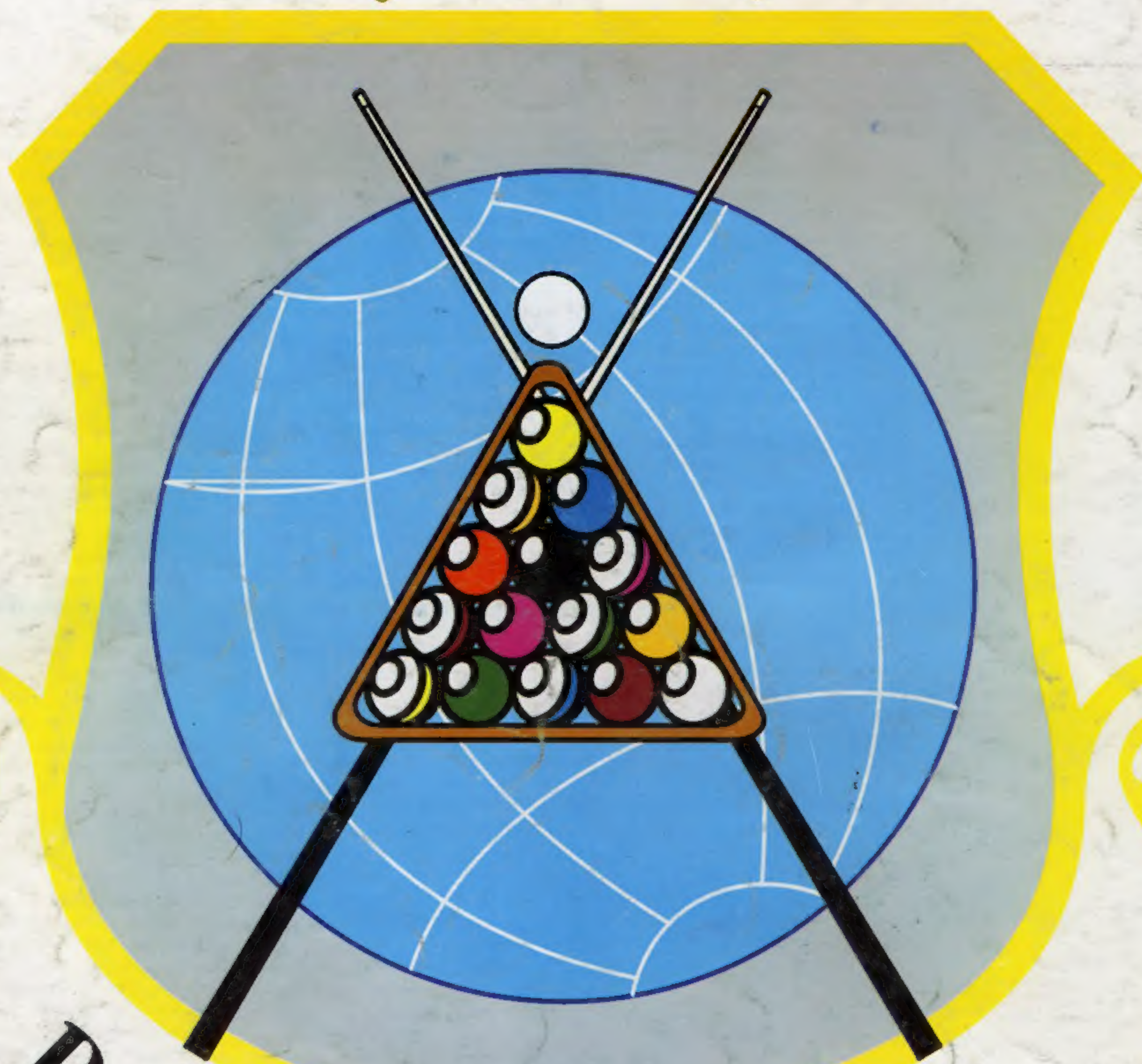
**T**omai vroiam să scriu că ai o propunere cu adevărat bună și ai și o scrisoare dară, inteligentă și la obiect, pînă am ajuns la afirmația ta plină de înțeles din final. Acum, pentru a evita răspunsurile "obraznice", neștiind altceva ce ți-am putea zice la așa afirmație deosebită, să știi că ești cel mai frumos și cel mai tare, un tip adevărat, un bărbat de milioane, un most wanted al sexului masculin, ca să nu mai zic că scrisoarea mai bună ca a ta nu am mai văzut niciodată. Mulțumit?

### Prea simplu pentru mine

**M**ăi voi ori sunteți veniți cu pluta pe conducta de apă caldă ori nu știu ce-i cu voi. Adică ce-i mai cu concursurile alea la voi în revistă? Alea-s concursuri? Pai dacă e concurs să fie concurs, nu tombola. Dacă faceți concurs puneți fraților o întrebare să aibă ce face gamer-ul român o săptămîna. Puneți o întrebare care să acceseze puțin "unitatea centrală" a participanților. și câștigătorul să merite cu adevărat premiul. Nu am nimic cu concursurile astea gen tombola și sunt convins că nu degeaba le faceți voi în revista dar sincer cred că ar trebui să faceți și niște concursuri mai tari care să aibă premii ca cel din numărul 8  
Ki

**D**upă cum probabil deja știi, noi ținem cont de sugestiile cititorilor noștri și le aplicăm în revistă. Cum această cerere a venit numai de la tine ți-o vom îndeplini și aplica de la numărul acesta numai pentru tine. Deci, în locul întrebării de la concursul cu un K6 -2 266 Mhz și o placă Ali Alladin, pentru tine va fi valabilă următoarea întrebare: "Spune cîte milioane de integrate sunt în procesorul K6-2, numele și identificatorul fiecăruia în parte"Ok?





**DAKOTA CLUB**